ANO III - Nº 28 - R$ 3,40

GAMERS

Especial

escala

PROGAMES

TOMB RAIDER

- SUPER ESTRATÉGIA PASSO A PASSO
- TODOS OS SECRETS DE CADA FASE
- DICAS

ISSN 1413-3652

9 771413 365000 26

COMPLETE SUA COLEÇÃO!

Aproveite esta oportunidade. Confira se não está faltando nenhum dos itens abaixo em sua coleção, ou aproveite para presentear alguém que está sempre ameaçando desfalcar sua coleção. A Editora Escala envia pra você, sem nenhuma despesa adicional. Você paga somente o preço da revista.

REVISTAS-PÔSTER

Os melhores pôsteres já produzidos no Brasil, com certeza, você já percebeu que sempre têm a marca da *Editora Escala*. Fotos mais nítidas, papel melhor, e uma beleza inigualável.

Coleção Teen

( )Cód. P-CT 01= Thalia - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 02= Anastasia - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 03= Hanson - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 04= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 05= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 06= Spice Girls - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 07= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 08= Thalia - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 09= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 10= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 11= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 12= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 13= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 14= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 15= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 16= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 17= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 18= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 19= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 20= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 21= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 22= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 23= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 24= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50
( )Cód. P-CT 25= Leonardo DiCaprio - R$ 2,50

Coleção Show Teen

( )Cód. P-ST 01 = Hanson - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 02 = Spice Girls - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 03 = Backstreet Boys - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 04 = Hanson - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 05 = Ricky Martin - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 06 = Dominó - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 07 = Brad Pitt - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 08 = Hanson - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 09 = Backstreet Boys - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 10 = Brad Pitt - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 11 = Spice Girls - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 12 = Tom Cruise - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 13 = Hanson - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 14 = Backstreet Boys - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 15 = Spice Girls - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 16 = Thalia - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 17 = Bon Jovi - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 18 = Thalia - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 19 = Madonna - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 20 = Boyzone - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 21 = Enrique Iglesias - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 22 = Michael Jordan - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 23 = Backstreet Boys - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 24 = Hanson - R$ 2,50
( )Cód. P-ST 25= Spice Girls - R$ 2,50

REVISTAS

As melhores fotos, a melhor reprodução, o melhor papel. Tudo isso e muito mais você encontra nas revistas da *Editora Escala*, que trazem seus ídolos preferidos em imagens que você vai guardar para sempre.

Photobook

24 páginas em papel couché, mais capa em papel-cartão. Os segredos dos maiores ídolos da atualidade são revelados, acompanhando fotos belíssimas!

( )Cód. R-PB 01 = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )Cód. R-PB 02 = Hanson - R$ 3,90
( )Cód. R-PB 03 = Spice Girls - R$ 3,90

Graphic Book

24 páginas em papel couché, mais capa em papel-cartão, no mesmo estilo da Phoobook.

( )Cód. R-GB 04 = Backstreet Boys - R$ 3,90
( )Cód. R-GB 05 = Bon Jovi - R$ 3,90
( )Cód. R-GB 06 = Brad Pitt - R$ 3,90
( )Cód. R-GB 07 = Thalia - R$ 3,90

Graphic Clip

48 páginas, mais capa em papel-cartão.

( )Cód R-GCL 1 = Bob Marley - R$ 4,90
( )Cód R-GCL 2 = Spice Girls - R$ 4,90
( )Cód R-GCL 3 = Hanson - R$ 4,90

Graphic Cine

48 páginas, mais capa em papel-cartão.

( )Cód R-GCN 1 = Leonardo DiCaprio: Titanic - R$ 4,90

Toda Sua

16 páginas em papel couché, mais capa envernizada, com adesivos autocolantes

( )Cód. R-TS 1 = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )Cód. R-TS 2 = Hanson - R$ 3,90
( )Cód. R-TS 3 = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )Cód. R-TS 4 = Leonardo DiCaprio - R$ 3,90
( )Cód. R-TS 5 = Leo, Backstreet, Hanson - R$ 3,90
( )Cód. R-TS 6 = Leo, Backstreet, Ricky Martin e Spice - R$ 3,90
( )Cód. R-TS 7 = Leo, Spice, Chiquitas, Thalia, Brad Pitt, Sabrina - R$ 3,90
( )Cód. R-TS 8 = Leo, B. Pitt, Hanson, Baby Spice, Nick & Aaron, Ronan - R$ 3,90

Todinha Sua

32 páginas em papel couché, mais capa envernizada ■ adesivos autocolantes - formato 13,5 x 20,5 cm

( )Cód. R-THS 1 = Leo, Mulhação, Brad Pitt, Hanson, Backstreet- R$ 3,50
( )Cód. R-THS 2 = Leo, Thalia, Ricky Martin, Chiquitas, Spice, Backstreet - R$ 3,50
( )Cód. R-THS 3 = Leo, Thalia, Brad Pitt, Spice, Backstreet, Mulan - R$ 3,50
( )Cód. R-THS 4 = Leo, Hanson, Chiquitas, Backstreet - R$ 3,50
( )Cód. R-THS 5 = Leo, Spice, Backstreet, Thalia, Bon Jovi e outros- R$ 3,50
( )Cód. R-THS 6 = Leo, Hanson, Chiquitas, Backstreet, Dominó e outros - R$ 3,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL.

Você não precisa recortar essa revista. Basta enviar cópia desta página assinalando as revistas que deseja receber (e a quantidade por edição) ou uma lista com os códigos e quantidade. Envie cheque nominal cruzado ou vale-postal à **Editora Escala Ltda**. No valor total de seu pedido, para Caixa Postal 20009, São Paulo - SP - CEP 02597-970. Telefone: (011) 266.3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa os títulos que tanto deseja.

EDITORIAL

Lara Croft voltou há pouco de uma viagem (uma caçada no Himalaia, que pelo jeito, libertou seu instinto aventureiro). Enquanto desfruta de uma entediante paz, ela é contactada por Jacqueline Natla, uma empresária bem sucedidada que a convence a recuperar um artefato misterioso da tumba de Qualopec no Peru.

Sem questionar (e louca por uma aventura), Lara aceita a proposta e parte imediatamente. Chegando nas gélidas montanhas onde se localiza a entrada para o início da caçada, Lara consegue abrir um portal. Larson que acompanhara a aventureira até o local, acaba sendo atacado e morto pelos lobos. Lara tenta ajudar, mas é tarde demais... Com isso, Lara vê seu desafio e segue na aventura que a espera.

Foram muitos os pedidos para uma estratégia deste game, que cativou a muitos, tanto pela personagem e seu jeito desafiante de ser, quanto pela aventura. Passando por pontos históricos e até tomando parte de lendas antigas na pele de Lara Croft tudo pode acontecer. Fique pronto para encarar de tudo, desde lobos até estranhas criaturas.

Você pode achar meio estranho ver a estratégia de Tomb Raider 1, sendo que publicamos primeiro a de Tomb Raider 2, mas depois de tantos pedidos, como poderíamos negar tal coisa?).

Também devemos levar em conta que este game tem a sua versão para Saturn e PC (quer dizer que, a estratégia a seguir é válida para qualquer uma destas versões).

De quebra, você confere ainda (principalmente você que adora este game, mas não o joga há um bom tempo) uma mini explicação na casa de Lara (Lara's Home ou Gym: como se encontra no Saturn), onde damos umas dicas simples e muito importantes no decorrer do game. Agora é só curtir e boa sorte!!!

ÍNDICE

LARA'S HOME (GYM) 04
CAVES 05
CITY OF VILCABAMBA 06
LOST VALLEY 08
TOMB OF QUALOPEC 11
ST. FRANCIS' FOLLY 13
COLLOSSEUM 17
PALACE MIDAS 22
THE CISTERN 26
TOMB OF TIHOCAN 31
CITY OF KHAMOON 35
OBELISK OF KHAMOON 38
SANCTUARY OF THE SCION 42
NATLA'S MINE 46
ATLANTIS 51
THE GREAT PYRAMID 58
DICAS 62

GAMERS ESPECIAL é uma publicação da EDITORA ESCALA LTDA - Rua Zanzibar, 711 Casa Verde - CEP 02597-970 - São Paulo - SP - Fone: (011) 266-3166 - DIRETOR PRESIDENTE: Hercilio de Lourenzi - GERENTE ADMINISTRATIVO: Nilson Luiz Festa - GERENTE GRÁFICO: Jamil de Almeida - ASSISTENTES DE DIRETORIA: Vera Lúcia P. de Morais, Antônio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino - ATENDIMENTO AO LEITOR: Camila Freitas, Alessandra de Campos Jorge - GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO E PROMOÇÃO: Alvaro Angelo Tomiati. Em parceria com a rede PROGAMES - CONSULTORES: Ivan Battesini, Francisco Motta - DIRETOR EXECUTIVO: Ivan Battesini - *PRODUÇÃO:* Gilsomar P. Livramento - *REDATORES:* Fabio Santana de Souza, Leandro Gusmão Silman, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento - *REVISÃO:* Donizete de Paula, Ivani Battesini, Fabio Santana de Souza - *COLABORADORES:* Tarcísio Motta, Walquiria Panicacci - *DIAGRAMAÇÃO:* Gilsomar P. Livramento - *ILUSTRAÇÃO DE CAPA:* Opera Graphica - BUREAU: N.D.R. - *DISTRIBUIÇÃO:* DINAP - ISSN 1413-3652 - ANER

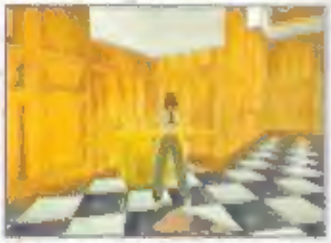
Lara's Home

Para quem vai jogar (ou quem já joga) Tomb Raider, vamos a algumas breves explicações do sistema de controle. Para um aquecimento, vá na casa de Lara. Não repare a bagunça.

Pulos: para ter um bom desempenho no game (pelo menos para não sofrer na hora de pular para lugares distantes), você tem que dominar a arte do pulo. Muitos vão pensar que isto é besteira, mas não é. São poucos que sabem como funcionam os pulos de Lara. Por exemplo, se você estiver em cima de um bloco ou plataforma e seu objetivo é chegar a uma outra plataforma, você vai ser obrigado a correr e pular. Mas alguns vão ter a leve impressão de que o lugar onde Lara se encontra tem muito pouco espaço ou espaço demais para saber de onde começar a correr para poder pular sem se dar mal. Neste caso, segure o botão que faz Lara andar. Vá até a borda, solte o botão e dê um toque para baixo (Lara vai dar um curto salto para trás). Pronto, você está na distância exata para correr e pular.

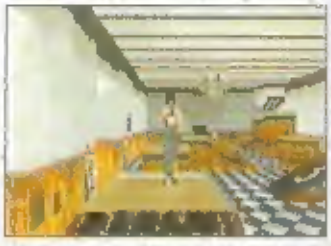
"*Mas a distância não é problema, só na hora em que eu pulo é que não dá certo*"! Tá, mas para isso tem outro esquema. Para pular exatamente da borda (do bloco ou plataforma), assim que você sair correndo, segure o botão de pulo na hora da arrancada. Quando Lara chegar exatamente na borda, automaticamente ela vai dar um pulo. Ficou meio difícil? Por isso é bom você dar um pulo na casa dela para um treinamento, OK! Passando agora para pulos laterais, aperte (e mantenha pressionado) o botão de pulo e logo em seguida coloque para o lado desejado.

O botão de rolar também é muito útil, tanto para um contra ataque quanto para escapar de algo que cai em cima de você de repente.

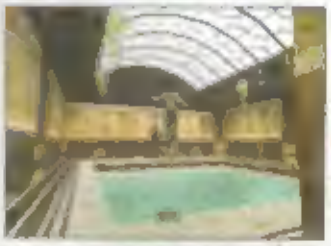


Esta arca não é a da aventura do Indiana Jones? Como Lara a conseguiu?

Quando estiver na sala, passe por trás destas caixas para dar um pulinho numa sala com plataformas. Lá, treine os pulos e aprenda (ou relembre) os comandos.



Lembre-se! Caminhe até a ponta de uma plataforma (com o botão de andar pressionado), depois dê um toque para baixo (sem estar com o botão de andar pressionado), então comece a correr e assim que Lara for dar o primeiro passo, não esqueça de apertar o botão de pulo e mantê-lo pressionado. Vá treinando até ficar expert (para não ficar marcando na hora de dar um pulos). Vá para a piscina no fundo da sala!



Viu a piscina, não pense duas vezes. Dê um mergulho, mantenha pressionado o botão de andar e, sem soltá-lo, aperte o de pulo (mas de forma que você vá para frente, ou no caso, aperte o direcional para cima). Obs.: muitos já jogaram Tomb Raider 2, por isso, se você é um destes marinheiros e se acostumou com os comandos, vá aquecendo os dedos e os nervos.

Depois deste rápido aquecimento, prepare-se para a aventura. Garanta espaço no seu Memory Card e um tempinho vago para procurar todos os Secrets deste game animal. Então, mãos na cobra... Bem, mãos à obra!

SEGA SATURN

LISTA DE COMANDOS

- ↑.....movimentar para frente
- ↓.....movimentar para trás
- ←.....virar para a esquerda
- →.....virar para a direita
- R.....rolar
- A.....andar (mantenha pressionado enquanto se movimenta)
- X.....andar de lado para a esquerda
- C.....andar de lado para a direita
- Z.....olhar (mantenha pressionado enquanto movimenta o direcional)
- B.....pulo
- B.....ação (abrir / agarrar / auxílio na hora de empurrar ou puxar pedras)
- C.....empunhar arma
- A+A.....mergulhar
- Start.....abre o inventário

PLAYSTATION

LISTA DE COMANDOS

- ↑.....movimentar para frente
- ↓.....movimentar para trás
- ←.....virar para a esquerda
- →.....virar para a direita
- R1.....andar (mantenha pressionado enquanto se movimenta)
- R2.....andar de lado para a direita
- L2.....andar de lado para a esquerda
- L1.....olhar (mantenha pressionado enquanto movimenta o direcional)
- □.....pulo
- X.....ação (abrir / agarrar / auxílio na hora de empurrar ou puxar pedras)
- ▲.....empunhar arma
- ○.....rolar
- R1+□.....mergulhar
- R1+X.....plantar bananeira (quando está subindo em algum lugar)
- Select.....abre o inventário

CAVE

Depois da morte de Larson, o jeito é prosseguir sozinho. Então, vamos caverna adentro. Siga em linha reta (seguindo as pegadas de lobo no chão), mais à frente, tome cuidado com dardos em ambas as paredes laterais. Vá seguindo as pegadas até o fim, que vai dar numa entrada do lado esquerdo (a qual Lara vai ficar olhando). Ignore a entrada e siga reto.

Na área espaçosa, siga para a extremidade do lado esquerdo, onde tem uma rampa. Na parede rente à rampa tem uma entrada, a qual você não pode alcançar se tentar pular de baixo da mesma. Fique de frente para a parede (onde tem a entrada) e dê um pulo para trás. Assim que você cair na rampa, dê um pulo e pendure-se.

Então suba e pegue o primeiro **SECRET** (Small Medkit) na pequena caverna. Depois saia e volte até a entrada que a pouco Lara estava olhando (onde as pegadas cessam).

Depois de subir, mais à frente haverá alguns morceguinhos. Detone-os mas não avance, adiante, dirija-se para uma entrada do lado esquerdo da tela, que vai dar acesso a uma área com vestígios de neve.

Nesta área, vá para o lado direito e você verá uma entrada na parte alta, cujo acesso aparenta ser impossível. Fique de frente para o paredão com a entrada e vá para o véu branco (foto) entre uma parede com a entrada e a outra do lado esquerdo. Rente a este véu branco, você poderá ter acesso a entrada. Assim que subir, saque a arma e detone um morceguinho do lado esquerdo. Mais ao fundo você encontrará o segundo **SECRET** (Small Medkit). Na hora de voltar, não se esqueça de se pendurar ou você vai perder life na queda.

Volte para onde você matou os morcegos e siga caminho. No fim do corredor, depois da inclinação e atrás de uma viga, tem uma abertura no chão, a qual se segue numa escada.

A escada vai levá-lo até uma porta com uma alavanca ao lado. Baixe a alavanca e dentro da nova área tem um morceguinho que merece levar um tiro, e uma grade de madeira que não pode ser aberta. Suba pela entrada no teto, do lado esquerdo, no fundo da tela.

O caminho a seguir vai levá-lo até uma grande área com duas pontes. De cima da ponte (de preferência), aproveite para detonar dois lobos que circulam por ali. Tente não cair, mas caso caia, suba pela parte baixa, no fundo da tela, do lado esquerdo (onde tem uma caveira toda entalhada). Atravesse a segunda ponte e entre na abertura no lado.

Do outro lado da abertura você vai ver uma ponte quebrada com um cristal na outra extremidade. Antes de atravessá-la, vá para a parte esquerda do lado da ponte. Deste ponto você vai ter um bom ângulo de visão para poder acabar com um urso. Depois de matar o animal, pendure-se para não perder life e vá para uma entrada do outro lado.

Nesta entrada, derrube alguns morcegos e mais ao fundo, haverá uma placa com um desenho no chão. Do lado da mesma (um pouco mais adiante) tem um Small Medkit. Depois de pegá-lo, pise na placa para abrir passagem (se você tentar subir por onde veio, não conseguirá). A passagem o levará para a área das pontes.

Suba pela parte baixa (onde tem uma caveira toda enfaixada, ou mumificada) e atravesse a ponte.

De volta ao local onde matou o urso, vá para a ponte quebrada. Tome impulso (hora de usar o treinamento), corra e pule. Lembrete: neste Tomb Raider você vai depender destes cristais para salvar seu progresso.

Continuando, depois da ponte com o cristal de save, haverá uma escada. Em ambos os lados da escada há grandes pilares. Vá nos pilares do lado esquerdo (de Lara). Atrás do último pilar tem um Small Medkit. Desça a escada.

... de arma na mão. Fique na ex-

tremidade do lado direito da escada (que vai dar uma vista) para matar dois lobos que vão sair em disparada a seu encontro. Bala neles!

Um pouco mais abaixo na escada (na parte plana para ser mais exato), vá para a borda do lado direito, a qual vai mostrar um plataforma na vegetação. Corra e pule (a distância fica por sua conta).

Esta plataforma dá acesso a uma abertura oculta em meio ao verde. Dentro desta sala com um imenso símbolo você pegará o terceiro **SECRET** (Large Medkit) do lado direito da entrada. Depois desça e vá para a parte de baixo da escada, de onde os lobos vieram.

Lá você encontrará um Small Medkit. A seguir, vá para uma escada (ou seja lá o que for) que é a extremamente grande.

Na parte de cima, na parede tem uma alavanca que serve para abrir uma imensa porta de pedra do outro lado.

Assim que baixar a alavanca, seja rápido para chegar ao outro lado (a porta vai ficar aberta por uns 30 segundos). Chegue na beira da localidade onde você se encontra, mais à frente e mais abaixo tem uma pequena muralha. Dê um pulo normal para a muralha e da mesma vá para a ponta; dê outro pulo normal e se pendure. Suba rápido e entre pela porta. Subindo a escada, fique atento com dardos (bem camuflados) em ambas as paredes laterais mais acima.

Chegando no topo da escadaria, puxe a arma e detone o lobinho. No centro da sala, o chão é falso. Vá para lá e não se preocupe na queda, é segura e obrigatória para concluir a fase.

Você vai cair numa área com um corredor (que de um lado mostra uma porta de pedra e do outro lado uma grade de madeira que foi citada a algum tempo atrás). Não desça no corredor, siga caminho por cima, mais ao fundo você encontrará uma plataforma do outro lado. Tome distância, corra e pule. Dirija-se para um Small Medkit jogado à deriva.

O item que vai ficar a vista é apenas uma armadilha (bem chamativa), primeiro mate o lobo que vai sair de trás de uma pequena sala mais à frente.

Depois de matar o lobo, pegue o Large Medkit e vá para a pequena sala de onde o lobo veio. Acione a alavanca e desça para o corredor (ainda do andar de cima, fique de costas para a porta que se abriu no corredor e dê um toque para trás). No corredor não tem nada, entre pela porta para concluir a primeira fase. Nada mal para um começo!

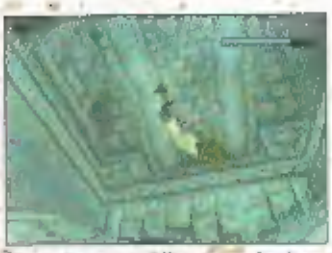
CITY OF VILCABAMBA

Logo de começo (assim que você ultrapassar a porta), vire a esquerda e mate dois lobos. Mate-os o mais rápido que puder, em seguida vire-se e mais à frente do lado esquerdo vai aparecer mais um (seguido de um outro que vai surgir pela frente). Depois que matar os lobos da área, dê uma olhada ao redor da fase ou, em outras palavras, vá circulando a região pelos cantos da fase (por onde veio o último lobo) e mate todos os inimigos para não ser pego de surpresa.

Começando pelo lado direito (no sentido anti-horário), você vai encontrar um lobo atrás de duas colunas. Mais à frente, três morcegos. Ao chegar na reta de uma moita (como mostra a foto), não seja apressado pois há um lobo. Espere ele dar o bote, pule por cima dele e aperte o botão de rolar. Capote o bicho e não esqueça de pegar o Small Medkit atrás da moita. Continue a dar a volta pela área (você vai encontrar mais alguns morcegos) e quando chegar onde matou os primeiros dois lobos, quer dizer que a barra está limpa.

Vá para o centro desta área, após a piscina, puxe a arma e fique de frente para uma das duas entradas. Um urso vai sair para tentar surpreender Lara. Ele é forte e pode agüentar uns dez tiros, porém não é muito rápido. Procure ficar distante dele enquanto estiver atirando (o que é meio óbvio não?).

Depois de matá-lo, entre por uma das duas portas (onde você esperou o urso) e suba na parte de cima desta espécie de estábulo (acho que você entendeu) para pegar um Small Medkit.



Depois mergulhe na piscina, mais a frente tem um pequeno corredor. Nade para o lado direito. Quando chegar numa área mais espaçosa, suba um pouco e vire para o lado esquerdo o mais rápido possível. Meio escondida, baixe uma alavanca atrás do pilar (uma passagem secreta se abrirá) e em seguida volte pelo corredor, mas siga reto.

No final do corredor, submerso haverá uma subida que vai levar Lara para uma sala com estátuas acima da entrada pelo qual veio. Suba na parte seca e entre pela entrada secreta que você abriu para pegar o primeiro **SECRET** (munição e um Small Medkit).

Faça o mesmo caminho de volta até a alavanca, mas desta vez vá para o fim da sala submersa e vire (um pouco) à direita. Você avistará uma parte clara, onde há uma outra alavanca que abre um alçapão logo acima de onde Lara está. Assim que subir, pegue o segundo **SECRET** (um Small Medkit) do lado esquerdo da porta e baixe a alavanca do lado direito para abrir sua saída.

Assim que você sair, vire um pouquinho para a esquerda (bem pouquinho mesmo) e siga em linha reta. Após a piscina, tem uma porta com uma alavanca do lado. Baixe a alavanca, entre, suba a escada, pule para o parapeito do outro lado da janela e espere.

Segure o botão de andar e vá até a borda. Se você olhar bem, o chão é daqueles que caem ao mínimo toque. Agora faça o seguinte: dê um toque de forma que Lara apenas caia no chão falso. Em seguida, corra e mantenha pressionado o botão do pulo. Para garantir, depois do pulo, aperte o botão de se agarrar para atingir uma pequena entrada do outro lado e pegar um Large Medkit.

Depois desça e siga para o bloco de destaque mais acinzentado e o empurre (Lara tem uma força e tanto não?) para abrir uma passagem.

Quando chegar ao outro lado, mais adiante, do lado esquerdo, tem uma chave (Silver Key), e do outro lado tem um ídolo (Gold Idol). Mas antes de pegá-los, detone alguns morcegos que vão descer do teto.

Suba na parte alta pelo bloco (há uma certa possibilidade de haver mais algum morcego). Aproveite para dar um save no cristal de save que você encontra. Perto da janela que vai ser a sua saída, do lado esquerdo (na escuridão) tem um Large Medkit; pegue-o e desça pela janela (cuidado com os morcegos no corredor após a janela, se você não os matou).

Voltando para a área da piscina, vá para uma porta que se encontra do lado esquerdo através de uma entrada grande e cheia de trepadeiras. Aproxime-se da fechadura e use a Silver Key para abrir a porta. Atenção na hora de passar pela saleta a seguir, ela oculta lançadores de dardos em ambos os lados.

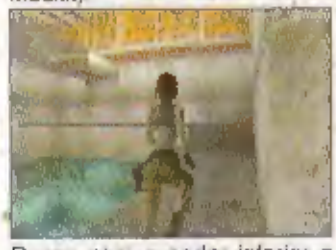
Depois da saleta, puxe a arma e mate um lobo do lado esquerdo. Rapidamente dê um pulo para trás e atire em outro lobo que vai dar um bote pelas costas. Depois de acabar com eles, avance (cuidadosamente) e mate mais um lobo na sua reta e mais dois que espreitam pelas laterais. Vá dando saltos para trás enquanto larga o chumbo nos bichos.

Passando o perigo, suba a escadaria que é seguida por três entradas. Entre pela da esquerda (que é a única aberta) e depois do corredor a seguir, faça uma escalada até o topo das plataformas. Suba a escada lateral e pule da ponta para a plataforma, da mesma, tome distância, corra e pule para a próxima.

Depois de subir a escada, mate primeiro o morcego antes de correr e pular para a outra plataforma. Suba mais uma escada (bem curta desta vez). Chegando na pequena saleta, mate outro morcego que vai descer do teto.

Baixe a alavanca do lado esquerdo (que vai abrir uma das portas). Ainda na sala, não esqueça de pegar um Small Medkit do outro lado. Siga para a saída e dê uma boa olhada. Pendure-se do lado esquerdo (de encontro ao teto do andar inferior logicamente) e pegue munição de Shotgun.

Nesta mesma parte, apenas vire para a direita (de Lara) e pendure-se novamente. Na parte de baixo você vai pegar um Small Medkit.



Desça para o andar inferior e entre pela porta do lado direito. A porta vai levar Lara para mais uma seqüência de plataformas.

Assim que entrar, vire à direita,

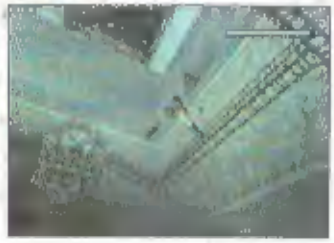
perceba que o chão é falso e adiante há uma plataforma; fique de frente para esta plataforma (além do chão) e encoste Lara na parede de trás. Corra, dê um pulo e agarre-se na plataforma. Ao subir a mesma, haverá outra plataforma; dê apenas um pulo normal e agarre-se. No auge desta outra, apenas vire-se e suba nela (obviamente).

No topo, corra e pule para outra mais à frente. Dê um pulo normal para a outra (plataforma) do lado direito e, da mesma, tome distância e dê um salto na diagonal para a plataforma com uma entrada. Partinha chata essa, não?

Quando tocar a bendita plataforma, puxe a arma e derrube um morceguinho que vai recepcioná-lo na entrada. Suba a escada e, no andar superior, baixe a alavanca do lado direito para abrir a última das três portas.

Ao sair, do lado esquerdo tem um cristal de save. Depois de salvar seu progresso, vá para o lado direito e vá descendo até as portas.

Atrás da porta do meio, que abre caminho para um corredor, está escondido um perigo letal. Não seja apressado no corredor, vá andando calmamente até o pêndulo cortante se revelar. Seja rápido na hora de passar por ele ou é morte quase que instantânea para Lara! Além da primeira, haverá mais duas. O caminho se encerra numa grade com uma alavanca ao lado. Baixe a alavanca para abrir o alçapão abaixo de você.



Na água, nade para uma abertura do lado direito um pouco acima, que vai levá-lo para uma escada que dá acesso a uma parte alta da sala, onde tem uma alavanca que abre a grade para a próxima saída. Se você é bem curioso, notou logo o urso que está no andar de baixo.

Dê um mergulho, espere o urso se afastar e então suba e mande bala nele. Depois que botar o grandão para dormir, fique de frente para a porta atrás da grade que você abriu a pouco e suba uma escada do lado esquerdo.

Após subir a escada, você vai avistar uma alavanca (que faz os pêndulos mortais pararem), ignore-a e vire à direita da escada para encontrar uma passagem camuflada pela coloração do lugar. Pendure-se na hora de descer e encontrar o terceiro **SECRET** (mais munição); escale a parede e desça para a sala onde estava o urso.

Vá para a grade que você abriu (isso já não foi dito antes?) e coloque o Gold Idol no encaixe do lado da grade. Agora é só avançar e concluir a fase.

LOST VALLEY

Só para não forçar muito, saia do corredor e vire à direita em direção à cachoeira.

Saia correndo e dê um mergulho espetacular na pequena lagoa. Animal! Obs.: tome cuidado na hora do mergulho, ou sua entrada triunfal vai se espatifar no chão.

Depois de apavorar no mergulho, suba em terra firme (da preferência do lado da cachoeira onde é isolado), para poder matar os dois lobos que estão puxando um ronco na outra extremidade. Com os lobos mortos, vá para a caverna atrás de uma pedra perto de onde estavam os lobos. Suba num pedregulho logo em seguida e mate um lobo daí de cima (para não correr o risco de sofrer algum dano). Mais à frente, você vai ver uma parede imensa, vire à direita e entre pela saliência nas rochas.

Na abertura que se aprofunda, saque as armas para acabar com mais três lobos que vão estar folgadões. Um pouco de reflexo vai ser bem útil para pegar o terceiro.

Volte para a grande rocha (com um destaque cinza no chão) e faça uma escalada até o topo. Lá em cima junto, a uma caveira, você pega um Large Medkit; desça as rochas adiante.

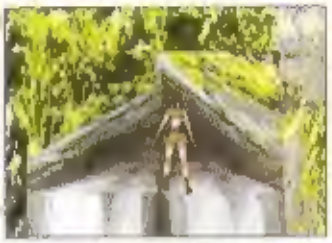
Já desça com a arma na mão para detonar um dinossauro bem chat... dinossauro? É, um dinossauro! Bem, mate o bicho que vai aparecer logo de cara. Depois detone o outro mais à frente. Mais adiante ainda, há uma ponte quebrada que você logo notará, e do lado direito no paredão rochoso (abaixo da ponte) tem uma pequena entrada que vai servir de abrigo. Logo que...

... você avistar o Tiranossaurus Rex, entre nesta caverna para se proteger. Quem diria, de Indiana Jones à Jurassic Park! Quando o grandalhão tentar entrar na caverna, desça bala nele. Quando ele se afastar, vá atrás dele e desça bala de novo. Lembre-se de se protegor dentro da caverna quando ele vier para cima de você. Depois de *"realmente"* deixar os dinossauros a beira da extinção, vá para o fundo da caverna na qual você se protegeu.

No fim da caverna, mais um dino (com sua garra retrátil de vinte e cinco centímetros) vai estar perambulando. Bata nele! A caverna vai dar acesso a uma saída perto da cachoeira.

Do lado direito da cachoeira, tem uma entrada no meio das pedras. Nesta entrada, você vai pegar o primeiro **SECRET** (munição de Shotgun). Saia e vá para a outra extremidade da cachoeira, numa rocha um pouco mais elevada que o solo.

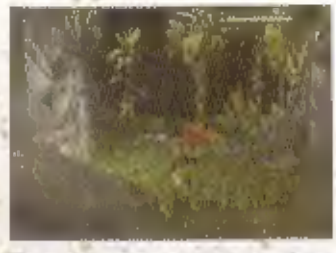
Suba nela e da mesma, pule na diagonal para uma coluna rochosa do lado da cachoeira. Você vai perceber uma fenda no canto das rochas do lado esquerdo. Fique de frente para esta fenda, porém deixe o ombro esquerdo de Lara encostado no paredão do mesmo lado (esta especificação deve ser seguida ao pé da letra), pendure-se e vá até a queda d'água (pendurando).



Chegando ao canto da cachoeira, suba e vá para o fundo da entrada sôcreta do lado direito onde você vai pegar o segundo **SECRET** (munições). Depois de pegar os itens, caia da cachoeira na abertura abaixo da mesma. Um corredor submerso vai abrir caminho até um paredão com mais um dino rondando a área.

Detone o dino e suba pelo paredão que se encontra ao lado da entrada submersa.

No topo do paredão você vai encontrar uma engrenagem (Machine Cog). Depois de pegá-la, desça cautelosamente (não invente de dar um mergulho do alto, você pode se dar mal). Depois de descer, siga caminho por onde apareceu o dino.



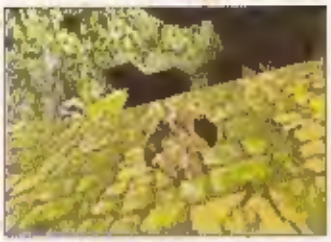
Fora da caverna, siga em linha reta em direção ao grande pedregulho. Passe pelo lado esquerdo deste pedregulho e puxe a arma. Mais dois dinos virão a mil atrás de você, vá atirando e dando saltos para trás.

Depois de encerrar de vez com o período jurrássico (estes eram os últimos dois dinossauros desta fase, pelo menos), fique do lado esquerdo do pedregulho. Dê dois passos a frente e vire um pouco para a direita. Mais à frente, depois da relva rasteira, atrás de uma bananeira (supomos que seja mesmo um bananeira), há uma inclinação no paredão que permite a escalada de Lara.

Assim que subir a primeira pedra, vire-se e dê uns dois passos. Dê um pulo normal para a plataforma e se agarre na borda.

Depois que subir (sem se mexer), vire um pouco para o lado esquerdo (foto) do forma que Lara fique com um boa visão da plataforma. Dê um pulo normal e agarre-se na plataforma.

Mais à frente há uma outra (sabemos que é um pé no saco, mas você quer todos os itens deste game, certo?), ande até a borda e dê outro salto um pouco na diagonal e agarre-se na outra plataforma. Agora, posicione Lara de forma que ela fique na direção do teto do pequeno templo. Tome distância, corra e pule.



No teto, você vai pegar o terceiro **SECRET** (Large Medkit e munições)

Depois que você pegar os itens, vá para o lado (contrário ao que você veio) e dê um pulo no vão entre o teto do templo e a parede esverdeada pela vegetação. Lara vai escorregar sã e salva até a entrada do templo.

Dentro do templo tem uma cachoeira e na frente da mesma tem um cristal de save, mas não salve seu progresso ainda.

Dê um mergulho na água (do lado direito da cachoeira) e pegue mais uma engrenagem (Machine Cog) no fundo do corredor submerso. Do outro lado não tem absolutamente nada! Suba para a superfície e salve seu progresso.

Ao sair do templo, vá em direção a uma moita solitária per-

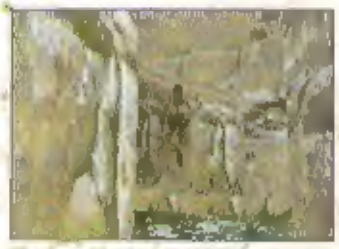
to do paredão rochoso do lado direito. Entre nesta abertura (foto), nas inclinações internas você vai encontrar mais um cristal de save; salve de novo seu progresso! Agora é hora de fazer um pulo exato, não pode haver erros na hora do pulo ou você vai ter que dar a volta e fazer tudo de novo!

Ande até a beira da ponte quebrada e estabilize Lara numa reta. Solte o botão de andar e dê um toque para baixo (Lara vai dar um pulinho para trás). Agora saia correndo e mantenha o botão de pulo pressionado (se fez corretamente, Lara vai dar um pulo exato até a outra borda); não se esqueça de agarrar-se no outro lado.

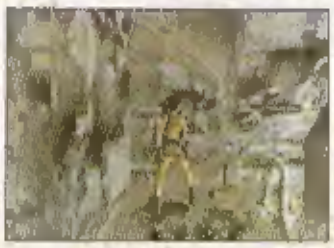
Pegue uma terceira engrenagem (Machine Cog), depois vá para a ponta, pendure-se e caia. Não vai haver dano na queda!

Não há mais nada a se fazer nesta região, então volte para o começo da fase (onde você matou os dois primeiros lobos). Na hora de pular para a inclinação para poder seguir caminho por onde você veio, há um pequeno vão que não permite que Lara dê um pulo normal para poder voltar. Ande até onde der e então dê um pulo para frente, em direção à pedra mais alta para poder seguir caminho.

Chegando até a primeira cachoeira onde você deve ter feito um mergulho e tanto), suba pelas rochas do lado esquerdo (se você deixar Lara rente a cachoeira). Lembre-se que foi desta parte que tudo começou e que mandamos você pegar o caminho da direita.

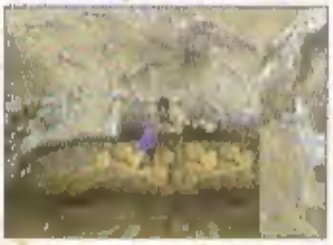


Finja que tudo começou outra vez (você morreu e começou desde o início da fase). Ao invés de seguir o caminho da direita (em direção à cachoeira), vá pelo da esquerda (seguindo para a nascente da corredeira ao lado). Nesta parte (foto), tome distância, corra e pule para a outra margem. Vire um pouco e repita o mesmo processo para pular para a margem anterior depois da parede.



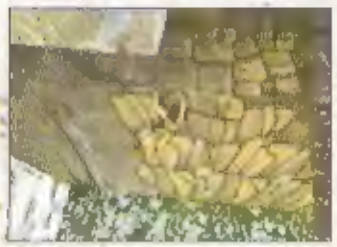
Subindo a próxima inclinação, note que na hora de pular para a outra margem o teto é mais baixo. Portanto, chegue até a beira da pedra onde Lara se encontra e dê um passo para trás. Vire pouquíssima coisa para o lado esquerdo e dê um pulo para frente. Você vai cair no lugar certo.

Já do outro lado da margem, pule para a outra extremidade (do mesmo local onde você está). Pule novamente para o lado onde você estava (claro que não exatamente no mesmo lugar, e sim na inclinação mais ao lado). Chegue na borda e dê um pulo normal seguido de um agarrão.



O caminho por entre as pedras a seguir vai levá-lo até um cristal de save. Depois de salvar seu progresso, atravesse a ponte em direção às outras engrenagens.

Há três espaços entre estas engrenagens (encaixe as que você pegou). Depois de encaixar as peças em seus devidos lugares, baixe a alavanca para fazer com que as engrenagens executem o trabalho de movimentar uma porta para poder barrar a água da corredeira.



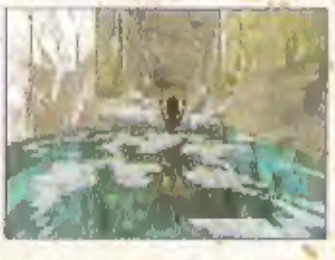
Feito isso, volte para a ponte e se você olhar para o chão, notará uma grande fenda que leva para a nascente da corredeira. Pendure-se e caia pendurado até a bendita nascente.

Desça e vá para o lado direito (um pouco mais ao fundo) para pegar o quarto **SECRET** (um Large Medkit). Agora que a água está barrada, mergulhe e vire à esquerda da porta que barra a água.

Do lado da porta há um pequeno corredor. Antes de seguir caminho, suba para a superfície e pegue a Shotgun perto de uma caveira. Agora pule novamente na água e continue pelo corredor; quando chegar no final deste corredor, a saída fica no teto. Obs.: seja rápido quando estiver neste corredor submerso, o oxigênio de Lara não é infinito.

Depois do corredor submerso, você vai sair neste ponto (foto). Aqui você pega o quinto **SECRET (um** Small Medkit e munição). Na saída, pendure-se para poder descer sem sofrer dano.

Do trecho pelo qual a água corria, vire à esquerda. Você vai chegar numa inclinação. Fique encostado nesta inclinação e dê um mergulho para poupar tempo...

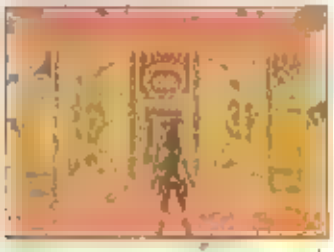


...e chegar num piscar de olhos até a entrada. A entrada leva até uma porta que se abre para concluir mais esta fase.

TOMB OF QUALOPEC

Saindo do corredor, repare que há um outro corredor ingreme mais à frente e um outro do lado esquerdo, trancado com três grades. O corredor ingreme é uma armadilha, se você for seco, uma pedra acaba com a sua alegria rapidinho. Ignore este corredor.

Do lado direito do corredor pelo qual você veio, tem uma alavanca. Baixe-a para abrir uma outra porta secreta e empunhe a arma. Acaba com dois dinos pé no saco que vão pintar assim que você baixar a alavanca. Tente não usar "muito" a Shotgun.



Entre no corredor pelo qual os Raptors vieram. No fim dele você vai encontrar três corredores, juntamente com um cristal de save (não salve seu progresso ainda). Vamos por partes. Pegue primeiro o caminho da esquerda.

Você vai chegar numa pequena sala com um bloco no meio e um na parede frente a ele que pode ser empurrado. Empurre duas vezes para frente, vai ter outro do lado esquerdo que pode ser empurrado apenas uma vez. Você vai ver uma alavanca, mas se você reparar bem, o chão é falso!

Passe correndo por cima dele. Acione a alavanca que vai abrir um dos três portões vistos no começo. Volte andando até a borda. Da borda, dê um pulo para frente e agarre-se. Pronto, uma armadilha a menos, faltam duas!

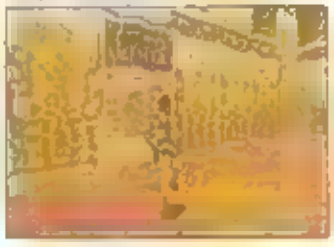
Volte até o cristal de save e entre no corredor da direita. O corredor vai levá-lo até uma sala com uma alavanca. O chão abaixo da alavanca é falso, vá por cima dele de forma que você possa se segurar na hora da queda (se você cair direto, vai ter um pequeno dano).

Assim que o chão cair, pendure-se, e quase em seguida se solte. Puxe a arma no ar e faça uma distribuição de tiros entre os três lobos presentes.

Depois de acabar com os lobos, no andar de cima tem um bloco que pode ser deslocado apenas para fora. Puxe-o e depois dê um pulo na diagonal e empurre-o lateralmente para abrir caminho. Você vai encontrar uma escada que tem uma vala na qual tem um Small Medkit. Depois de pegá-lo, continue subindo.

No auge, baixe mais uma alavanca para abrir mais um portão e não esqueça de pegar o Small Medkit. Pendure-se e caia para não perder life. Salve e salve seu progresso, depois vire à direita (no último corredor).

No fim do corredor, dentro da sala há uma alavanca. Ignore-a e desça pela abertura ao lado dela.



Na parte de baixo, entre por uma abertura do lado esquerdo que vai levar Lara através de uma escada até um pilar imenso.

Quando chegar no pilar, vire para a direita. Se você reparar bem, a parede a frente de Lara é falsa (ou melhor, é uma ilusão causada pela coloração da parede). Pule, pendure-se, vá escalando os imensos degraus e continue pelo corredor. No fim do corredor vai ter uma pequena abertura, pendure-se e caia.

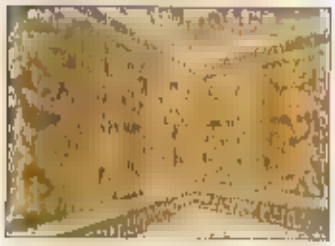
Na segunda etapa, pendure-se e caia novamente. Há duas aberturas (lado esquerdo e lado direito).

Vá pelo lado esquerdo que vai dar acesso a um outro pilar. Do pilar, vire para a direita, pule e se pendure numa entrada. No fim desta entrada há uma alavanca que faz o primeiro pilar que você pisou, ficar quase que paralelo ao qual você estava a pouco.

Agora que já foi feito o básico, pendure-se e caia para não sofrer dano. Vá para a pequena rampa (abaixo da entrada pela qual você veio) e baixe a alavanca que há pouco foi dito para ignorar. Não é preciso ser um gênio para notar que agora há uma abertura do lado da alavanca. Depois de baixar a alavanca, entre por esta passagem que vai dar acesso para o pilar que você usou há pouco.

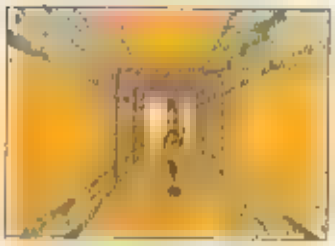
Na hora de descer do outro lado,

ao invés de andar, pendure-se para não cair. Pule para o pilar (que agora está deslocado da parede). Do pilar, pule para o outro mais adiante.

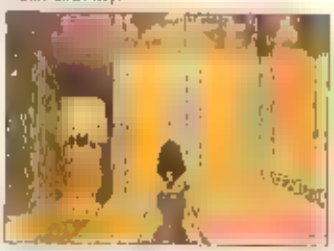


Agora o pulo deve ser certeiro e único (se você errar, é morte súbita). Fique na diagonal em direção à entrada do lado direito e mais adiante. Depois de realizar um salto com sucesso, baixe a alavanca para levantar o terceiro e último portão do corredor selado no começo da fase. Quando voltar, fique na borda e dê um pulo para frente, além dos espinhos. Agora volte para o começo da fase.

Na volta, fique com a arma em mãos para capotar um Raptor que vai aparecer. Matando o bicho, vire à direita (que dá acesso para o começo da fase).

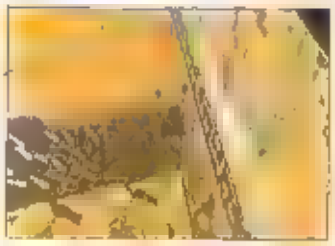


Dentro do corredor, você vai encontrar mais um cristal de save. Salve seu progresso. No corredor com estátuas a seguir, tome cuidado com os dardos que saem de ambas as paredes laterais (é meio chato mencionar coisas óbvias, mas é sempre bom ficar alerta).



Suba no primeiro degrau da escada do lado esquerdo. Uma passagem se revelará.

Você logo notará que todo o chão é falso, e logo abaixo dele há um perigo fatal. Corra em linha reta o quando estiver para bater na parede, vire para a munição no canto esquerdo da tela. Esta munição vale como o primeiro **SECRET**.



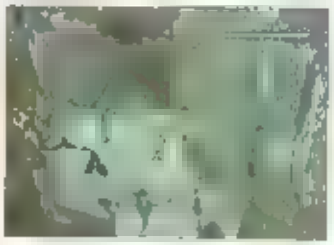
Agora, olho para a porta pela qual você entrou. Olhando para a porta, repare na posição de Lara. O ombro esquerdo dela é a dica para pegar o segundo **SECRET** que está bem abaixo de você. Desça e fique na posição da foto (pendurado e encostado ao máximo na parede do lado direito de Lara). Fazendo tudo certinho, solte-se e você vai cair a uns poucos milímetros da ponta do espinho. UFA!

Pegue a munição e segure o botão de andar para caminhar lentamente por entre os espinhos. Volte pela entrada por onde você veio e embaixo dela segure o botão de se agarrar (não o soltando por nada deste mundo) e ponha para cima (não pule de forma alguma). Lara vai dar um pulo automático e se agarrar na borda da entrada, ou melhor, da saída. Depois deste momento de tensão, continue subindo a escada tranqüilo.

Chegando nesta sala, Lara verá um objeto sobre uma pequena viga dourada. Puxe a arma e atire na criatura que está fingindo ser uma estátua perto do trono (ela é a do lado esquerdo do trono). Bem, ou você mata ou ele morre! Se você pegar o artefato, a criatura morre do mesmo jeito.

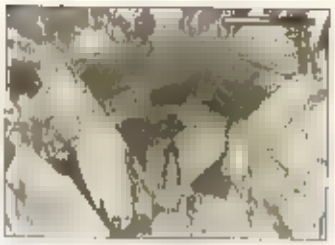
Continuando. Pegue o artefato na viga dourada. Quando estiver nas mãos de Lara, tudo vai começar a desmoronar.

Nada de exaltações! A música vai dar aquele clima de fuga. Desça correndo pelo corredor e não pare por nada. Quando estiver fora do corredor, vire à direita e espere um pouco. Uma parte do teto vai cair e o "pedregulho" que veio atrás de você vai passar! Depois disso, vá para a entrada que a pedra rolou (ou no caso, a que você iniciou a fase), mas vá pelo lado direito, só para garantir. Salve seu progresso no cristal que vai estar no caminho.



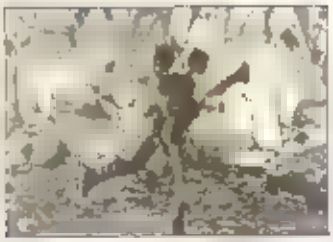
Caia na água e vire à direita. Preste bastante atenção nas rochas. Há uma passagem feita pelo desabamento do local!

Nade até a parte seca para pegar o terceiro **SECRET** (munição e um Large Medkit). Nade de volta e fique atento com seu life.



Tem um cara que não para de atirar; por enquanto ignore-o e entre na caverna dos lobos (lembra da caverna que você detonou alguns lobos na fase anterior?). Vá até o fim dela e escale o paredão, para pegar um Large Medkit no topo.

Quando voltar, equipe a Shotgun e dê apenas três tiros (bem do pertinho) no carinha. Ele vai arregar e cair. E derrubando ele, mais uma fase completada com os três secrets!



Depois rola um bate papo entre a cara e Lara! O cara trabalha para Natla e começa a se queixar com Lara que também está nessa! Ele fala alguma coisa que desperta a curiosidade de Lara sobre qual o interesse de Natla no artefato. Lara começa refletir por um instante e o safadão tenta pegar a arma neste momento. Não sendo tão distraída, Lara percebe o que o carinha pretende fazer e bota para dormir com um chute giratório na altura da boca. Com educação, ela agradece pela informação e chispa fora!

Lara decide fazer uma visita ao edifício da empresa de Natla (de uma maneira nem um pouco forçada). Depois de uma revirada pelas coisas do escritório, Lara acaba achando um livro que conta uma lenda sobre o tal artefato. A coisa fica interessante e Lara simplesmente não resiste ao perigo que a aguarda na caçada pela segunda parte do artefato. Por isso, depois de se informar melhor sobre o que está procurando, (ela sabe que não estará sozinha nessa caçada e parte), mas não deixa de reparar que alguém está sempre um passo à sua frente. Mas para que Natla quer o artefato?

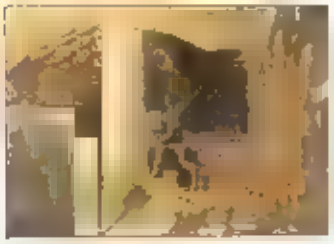
ST. FRANCIS FOLLY

Começando a fase, empunhe a arma e avance um pouco. Tem um leão e uma leoa à espreita. Assim que eles aparecerem, bala neles! Eles são meio duros na queda.

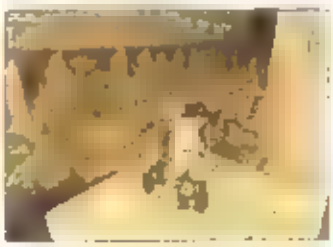
Com os leões fora do caminho, vá para um bloco que está no lado direito da tela. Vamos resumir o trabalho: primeiro puxe o bloco para uma placa (foto). Uma porta vai aparecer (falta mais uma coisa para abrir esta porta). Depois empurre o bloco até o fim (passando por cima de uma outra placa). Uma porta vai se abrir, mas por hora apenas ignore-a. Suba no bloco que você acabou de empurrar.

Do bloco, suba na viga de pedra ao lado (um pulo da ponta seguido de um agarrão vai resolver).

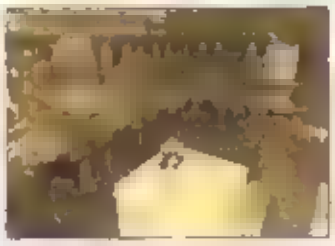
Desta viga, pule para a outra do lado direito. Tome distância, corra e pule para o teto (foto). Do teto, pule para a plataforma do lado esquerdo, desta pule para o caminho do lado.



Deste ponto (foto), dê uma olhada na viga do meio da imensa sala, há um Large Medkit. Faça um cálculo bem detalhado (mesmo assim vai aparentar que não vai dar).



Na confiança, corra e pule com o botão de agarrar pressionado. Fazendo tudo certo, Lara vai dar uma pequena curva aérea e se agarrar na viga.



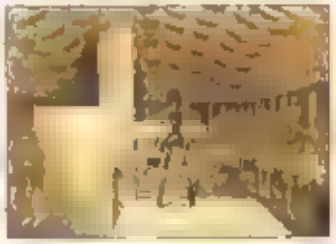
Pegando o Large Medkit, vire um pouco para a direita. Há uma entrada (veja a foto), certo? Mas para chegar lá, tome distância, corra e pule na viga que se encontra na diagonal um pouco mais baixa. Desta viga, tome distância, corra e pule para a entrada.

Quando estiver dentro desta entrada, fique de frente para esta rampa (foto), perto da porta. Pule na diagonal (contra a divisa da parede atrás da rampa e a do lado esquerdo da rampa). Depois do pulo, mantenha o botão de pulo e de agarrar-se pressionados.

Fazendo isso, Lara vai dar um salto na rampa logo atrás e da mesma, para a borda do andar superior. Agora que você está neste novo andar, note que...

... há duas rampas acessíveis. Fique de costas (e encostado) para a rampa mais alta. Depois dê um pulo na rampa mais baixa à frente e mantenha o botão de pulo e de agarrar-se pressionados.

Depois de resolver este puzzle, você será compensado com o primeiro **SECRET** (munição e um Large Medkit). Cuidado com o chão falso ao lado do Large Medkit. Depois, faça o caminho de volta pelas rampas, apenas por medida de segurança!



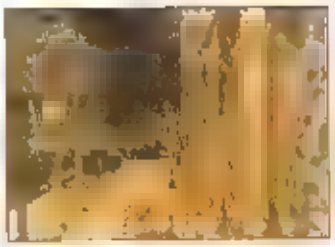
Agora, desça novamente para o chão. Tome distância, corra e pule de volta para a viga. Da mesma, fique na ponta (de forma que Lara fique rente a outra mais baixa) e pule para a seguinte. Depois pendure-se e caia.

Siga para a porta que você abriu. Vá com a arma na mão. Ao entrar, a porta vai se fechar e você terá um comitê de recepção um tanto desagradável.

Antes de ir até a alavanca ronto à porta, mate dois gorilas que estão à espreita. Há um de cada lado na parte de cima da sala. Depois de baixar a alavanca central (que abre uma porta na parte de cima da sala onde você começou), fique de costas para a mesma e suba rapidamente na parte alta do lado esquerdo. Derrube mais um gorila que vai aparecer do nada, depois baixe a alavanca que se encontra onde você está, para abrir a saída desta sala.

Fora da sala, puxe a arma (não há necessidade de usar a Shotgun) e comece a atirar num visitante que está com os mesmos propósitos de Lara. Fique atirando e pulando para dificultar as possibilidades do cara acertar Lara. Depois de levar muita bala, o cara vai desaparecer.

Volte para o bloco móvel e suba nas vigas. Faça o contorno que foi feito antes para pegar o primeiro secret...



... mas passe direto para as outras plataformas que vão estar no caminho rumo à porta. Após a porta, há uma descida com duas alternativas, mas uma delas é muito, hiper, ultra, mega difícil com poucas chances de sucesso na primeira tentativa (nossa! Com todos estes pontos negativos, quem é que não fica desanimado?).

Quando estiver descendo (escorregando), no final da rampa há água e do outro lado há uma entrada. Nesta entrada está o segundo **SECRET** (munição e um Small Medkit), que não é tão fácil de pegar. No fim da rampa, há uma outra mais abaixo. Se você for de costas e se pendurar para depois pular para a plataforma, não vai dar! Então o que fazer para chegar na entrada do outro lado? Bom, primeiro você deve descer de frente. Depois, tem de fazer um cálculo exato (praticamente perfeito). Vendo a foto, note uma faixa marrom bem clarinha em ambas as paredes. Quando estiver na metade do caminho para cruzar estas duas faixas (entre estas faixas e as anteriores), dê um salto e mantenha o botão de pulo pressionado.

Se o salto for praticamente exato, Lara vai cair (com um pequeno dano) em cima da curta inclinação abaixo da descida. Com o botão de pulo pressionado, ela vai dar um segundo pulo consecutivo em direção à entrada.

Se conseguir dar o segundo pulo, aperte o botão de agarrar-se para se pendurar na borda. Obs.: só aperte o botão de se agarrar depois de realizar o segundo pulo, se tentar no primeiro, suas chances de pisar na plataforma abaixo da descida serão mínimas. Dentro da sala pegue a munição e o Small Medkit, ambos em lugares diferentes da sala. Se nós conseguimos, você também consegue. O grande problema é que se errar esta façanha, você deverá começar a fase da estaca zero! Se você quer ter todos os itens escondidos, então não desista. É difícil, mas não impossível! Continuando...

Se você conseguiu, ótimo, então desça pelo buraco mais à frente mas não baixe a alavanca ainda.

Caia na água e procure por uma entrada do lado. Se você não conseguiu, apenas caia na água e suba no primeiro buraco que avistar. Neste buraco, está o terceiro **SECRET** (munição de Shotgun). Depois vá para o buraco com a alavanca e baixe-a, para descer a água.

Agora basta descer bala no réptil e transformá-lo numa bolsa! Vá para o outro lado do corredor onde tem uma grade. Ela vai estar suspensa e o caminho liberado!

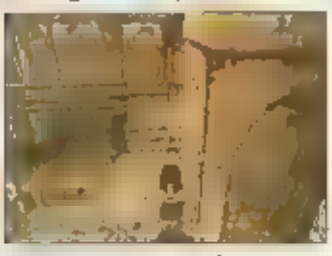
A passagem vai dar acesso a uma escadaria, que por sua vez, dará acesso a uma sala imensa e de grande altura com um save à disposição.

Depois de salvar seu progresso, tome distância, corra e pule para a estrutura central. Da estrutura, caminhe para o lado direito e não deixe de abater alguns morcegos que vão descer do teto. Você vai encontrar de monte estes filhos do Batman, mas vamos ao principal. Há quatro portas interligadas à estrutura central, estas portas são dadas como os quatro desafios dos deuses. NEPTUNE, ATLAS, THOR e DAMOCLES.

Você agora vai ter que explorar e conhecer bem o local. Primeiro vamos abrir todas as portas. No andar de baixo (na estrutura), a alavanca abre a porta do desafio de THOR. Mas desça pelo mesmo canto onde se encontra a alavanca. No andar seguinte, a alavanca abre a porta do desafio de DAMOCLES.

Na mesma plataforma onde está

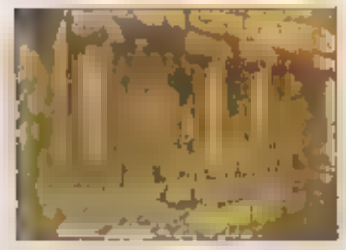
a alavanca, do outro lado tem um Small Medkit. Tome distância, corra e pule (só para garantir); pegue o item e repita a mesma operação para voltar. Ignore o cristal de save por enquanto e desça para o próximo andar. Obs.: podem surgir uns morceguinhos repentinamente.



Pule para uma plataforma com escada que está ao lado.

Pendure-se e caia em seguida com a arma na mão para derrubar dois morceguinhos.

Do local onde se encontra, você deve avistar uma plataforma bem grande na estrutura com mais um cristal de save. Corra e pule para lá e baixe a alavanca para abrir a porta do desafio de NEPTUNE. Não salve seu progresso ainda. Ficando de frente para a alavanca que você acabou de baixar, note que no lado direito há um recarregador de life.



Volte para a plataforma anterior (da qual você pulou para onde está a alavanca) e dê a volta, seguindo caminho pelo estreito corredor sustentado do lado esquerdo no paredão. Atenção na hora de pular: pode haver "morcegos" em seu caminho.

Agora pendure-se e caia para o andar térreo. Baixe a quarta alavanca que abre a porta do desafio de ATLAS e agora sim dê um save no cristal que está por perto. Ainda na parte de baixo, note uma imensa porta com quatro trancas que você obviamente vai abrir com quatro chaves que estão nos quatro desafios a serem encarados. Agora vamos começar os desafios, da porta de baixo até as portas acima.

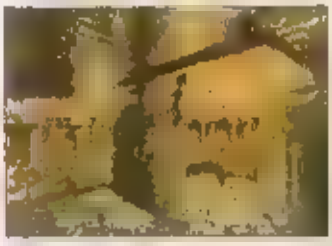
Retorne para a plataforma no andar de cima (onde você baixou a penúltima alavanca). Ficando de costas para a alavanca, você notará uma escada, pule para lá e você está de frente para o primeiro desafio: DAMOCLES! Na parte de cima da entrada tem um Large Medkit.

Depois de pegar o Large Medkit, entre na sala aparentemente sem perigo. Siga para a porta do outro lado da sala, ela vai se abrir quando Lara pisar na placa rente à porta. Obs.: não há itens pela sala.

Na saleta após a porta você encontra a primeira chave (Damocles Key) em cima de um bloco.

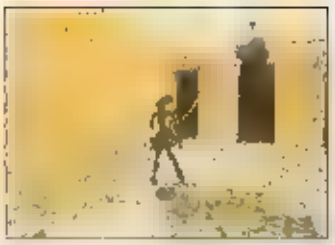
Acima deste bloco (na pequena estrutura acima), suba para pegar um Small Medkit e munição. O problema não foi entrar, mas agora é hora de "tentar" sair inteiro!

"E a morte às vezes vem do céu..." Bem, o perigo aqui está mesmo nas pequeninas espadas com suas lâminas mais do que afiadas. O segredo é não correr, ande! Vá com calma e preste atenção no chão, procurando as sobras das espadas. Toda vez que você der uns dois ou três passos, uma (ou mesmo duas) espadas podem cair. Quando você perceber movimento (vendo as sombras), pare e a lâmina cortante ao cair não o machucará. Molezal!!



Ao sair, suba a escada rente à porta e dê um pulo normal para a plataforma do andar superior. Não se esqueça de se segurar na borda.

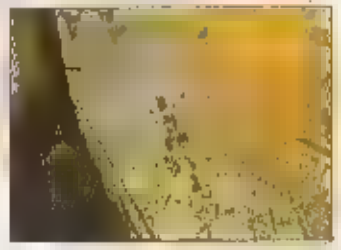
O próximo desafio é o de THOR, mas antes dê um save. Depois da porta e quase no fim do corredor, você vai avistar uma esfera. Ao se aproximar, a esfera vai começar a emanar raios. Obs.: não saia da escada ainda.



Não é possível passar de frente (pelo menos sem sofrer um dano muito alto ou mesmo a morte). O esquema é passar pelos cantos! Assim que a esfera se apagar (coisa de 1 a 2 segundos) ande pelos cantos da parede o mais rápido possível e dê um pulo para a sala a seguir.

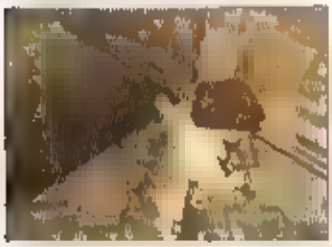
Agora é hora de desafiar a morte mais uma vez! Do lado direito da sala (levando em consideração que você está de costas para a esfera dos raios) há uma placa no chão. Deixe Lara de frente para a muralha (a parte alta que não dá para subir sem o auxílio de um bloco) com um bloco em cima e pise na placa. Um vulto gigantesco vai se erguer por alguns instantes atrás de Lara. Quando o "pequeno" martelo descer rasgando aperte o botão de rolar para sair de cima da placa (o local de impacto). Com o estrondo, um bloco vai cair do outro lado da sala.

Empurre o bloco para a parte alta da sala e suba.



Na parte de cima, há outro bloco (como dito antes), passe por trás dele e empurre-o contra a parede para você poder ter acesso à coluna.

Em cima da coluna, fique de frente para a plataforma do lado esquerdo. Ainda de frente para a plataforma, encosto na parede (de costas), corra, pule e se segure na borda



No fundo do corredor você vai pegar a Thor Key.

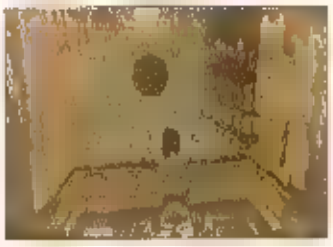
Você deve voltar para o pilar do qual pulou. Parece distante, mas não é! Fique na beira da plataforma (de frente para a coluna), solte o botão de andar e dê um toque para baixo para Lara ficar no ponto exato para realizar o pulo. Corra, pule e agarre-se na plataforma.

Na sala da esfera de raios, lembre-se de sair pelos cantos sem demorar muito na hora em que estiver passando pela sala.

Do lado de fora, salve seu progresso e suba para o próximo andar usando a escada ao lado do andar onde você está. Agora é hora de encarar o desafio de ATLAS!

Entre na sala com a arma na mão para matar o gorila que vai aparecer praticamente do nada (bem, do fundo da sala para falar a verdade).

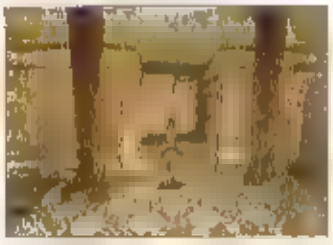
Há uma placa no chão rente à grade. Pise para abri-la e agora seja rápido. Virando para o lado esquerdo, você vai ver um buraco, do lado direito tem uma pedra no topo da ladeira. Suba pelo lado direito...



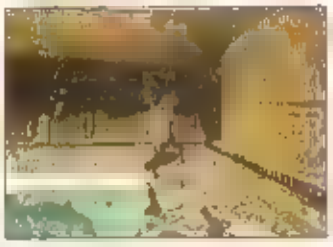
... até a pedra se mover e, neste exato momento, aperte o botão de rolar e saia em disparada para o buraco (dê um pulo para chegar perto do mesmo mais rápido). Pouco antes de cair no buraco, aperto novamente o botão de rolar para cair de frente para a pedra e aperte o botão de se agarrar para ficar pendurado na borda. Se você ficar no chão dentro do buraco, há uma possibilidade de 60% de chance da pedra atingir Lara (morte instantânea).

Após o perigo nem um "pouco mortífero", pegue o Small Medkit no buraco onde você está. Depois suba até um pouco antes de onde a pedra rolou.

Dê uma olhada na parede do lado esquerdo (de Lara) e você vai encontrar uma abertura. Suba por esta abertura e no fim do estreito caminho na parte de cima você vai pegar o Atlas Key.



Suba para o topo da estrutura mas não salve seu progresso (deve ter restado mais um cristal de save). No topo, corra e pule para a última porta: NEPTUNE!

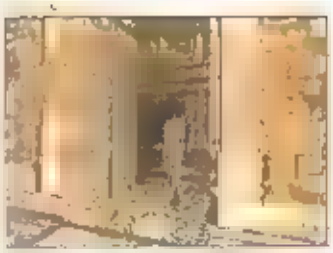


Pela sala não há nada, apenas um fogo. Mergulhe nele e seja o mais rápido que puder. O fogo é incrivelmente profundo (tanto que é estranho Lara conseguir agüentar tanta pressão).

Chegando ao fundo do fogo você avistará uma grade com a última chave por trás. Na parte de cima da entrada (logo no começo) há uma abertura que o levará a uma alavanca a qual vai abrir a grade

Assim que baixá-la, vá o mais rápido possível pegar a Neptune Key e suba para a superfície. UFA! Agora vem a parte mais chata, desça até o fim da estrutura e mate todos os leões e afugente o cara (que apareceu no começo da fase para atrapalhar você).

Tendo sucesso, use as chaves nas quatro fechaduras do lado direito da porta (da direita para a esquerda, use as chaves: Thor Key, Damocles Key, Atlas Key e Neptune Key). Abra mas não entre, falta o último secret desta fase que está logo ai ao lado atrás da parede rente à escada. Mas para abri-la...



Suba tudo de novo até o topo (putz!). Para pegar o secret você precisa ter a área limpa (os animais e a cara lá de baixo que foram detonados, por exemplo). Vá para onde está a primeira alavanca (foto). Se você olhou bem para a plataforma do outro lado, notou uma placa acinzentada ao chão. Corra e pule para cima desta placa e depois vire-se para o lado esquerdo e olhe para baixo por algum tempo. Você vai ver a parede rente à escada lá de baixo se fechar. Agora você vai ter que provar toda a sua perícia e velocidade para chegar lá!

Simbora! Primeiro deixe seu life cheio. Depois que a porta fechar, apenas vire-se para o outro lado da plataforma onde está. Passe correndo por cima da placa e continue seguindo em linha reta. Um pouco antes de chegar à beira da plataforma, aperte o botão de rolar, pendure-se e caia rapidamente.

Em seguida solte-se, corra e dê dois pulos (encha o life por precaução) seguidos para cair de frente para a porta.

Assim que tocar o chão, dê um salto para trás, dê um toque para baixo (para Lara dar um pulinho para trás) e pendure-se.

Entre o mais rápido que puder e então pegue o quarto **SECRET** (munição e um Large Medkit). Achou isto difícil, vem coisa pior pela frente! Siga para a porta e (onde você usou as chaves) e lá era mais uma fase detonada com todos os secrets.

COLOSSEUM

O começo desta nova fase é meio monótono, mas vamos animar o ambiente! Depois do corredor, há um buraco com água. Neste buraco, há também um crocodilo! Mate ele ou nade para o outro lado (tente a segunda alternativa, pois ele é lerdo).

Do outro lado, puxe a arma e bote o felino para dormir. Em seguida, entre pela porta na ruína à frente e dobre à esquerda (com a arma na mão).

Assim que subir um pouquinho a escada, dê um pulo para trás e atire no leão que vai sair para dar o bote!

Depois, saia e vá para o caminho do lado das ruínas. Aparecerá outro felino, bata nele! Em seguida, siga para uma pequena inclinação mais adiante e escale-a.

Das rochas, pule para a parte de cima da ruína do coliseu.

Siga em linha reta (ignorando a abertura acima da rampa).

No final do caminho você vai pegar um Large Medkit.

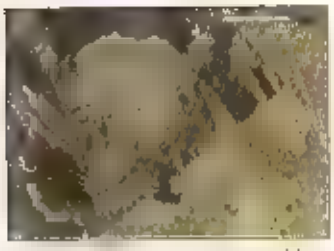
Volte para a rampa e da mesma suba para o andar superior.

Um pouco antes de chegar ao final do caminho vai ter uma parte quebrada, na qual você vai tomar distância, correr e pular.

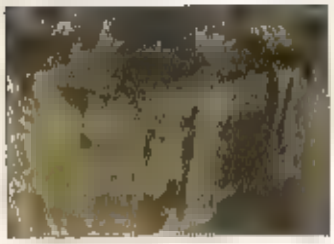
Do outro lado, dê um pulo na diagonal em meio às rochas! Segure o botão de andar para não escorregar e ande até a beira (perto da entrada).

Perceba que além da entrada ao lado há mais caminho. Fique na reta da inclinação (que passa pela frente da entrada) e dê um pulo normal para frente de forma que você caia em cima da parte plana no fim da rampa.

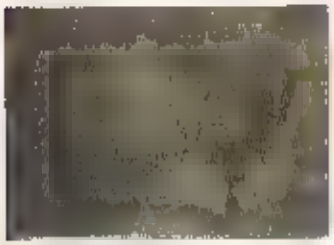
Da parte plana, olhe para uma entrada na diagonal, corra e pule para uma pedra após a primeira que aparenta ser uma rampa, você vai cair em cima de mais um lugar plano. Deste lugar, pule para a entrada mais à frente onde você vai pegar o primeiro **SECRET** (munição). Depois faça o mesmo caminho para voltar ou caia e faça aquela imensa volta até a entrada nas rochas que foi ignorada a pouco.



Chegando novamente até a entrada, dentro da mesma você vai notar uma grande abertura que divide a caverna. No buraco há dois crocodilos; mate um deles ■ o outro vai ficar se esgueirando embaixo de você. Desça ■ mate-o, para depois pegar ■ Small Medkit. Após pegar o item, suba pela rampa, fique de costas para o local pelo qual chegou a esta área ■ vire-se para a esquerda e note uma fenda na parede que chega até o outro lado.



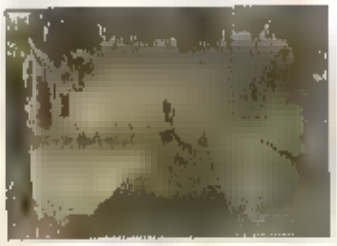
Uma parte da fenda tem um espaço bem grande (o suficiente para Lara poder entrar), então, um pouco antes de chegar ao outro lado, suba neste espaço (foto) que vai estar curvado.



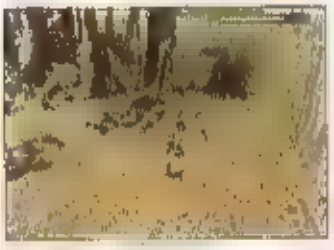
O espaço revela uma minicaverna que vai dar acesso ao segundo **SECRET** (munição), volte e continue o caminho.

A entrada vai levá-lo para um corredor que se finaliza num buraco. Este buraco vai dar acesso para um outro curto corredor com uma entrada para a arena de gladiadores (pelo menos presumimos que seja uma). A alavanca abre caminho novamente para o começo.

Dirija-se para a arena e dobre à esquerda com a arma na mão. Um amiguinho vai estar esperando por você (o chato de gafocha que ficou enchendo a paciência na fase anterior). Pique a mula no cara (atire)!



Depois de atirar no cara até ele dar no pé, vá para a extremidade do outro lado. No fim do caminho, você vai poder descer para dentro da arena usando um bloco. Mas antes, acabe com alguns bichos que prodominam a área.

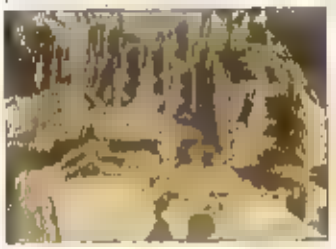


Não tenha dó dos bichos, pois eles não terão de você! Acabando com os já citados, vá para a outra extremidade da arena e caia num buraco no chão para poder dar um save.

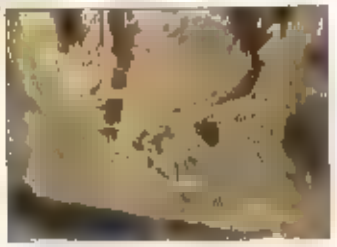
Volte até o primeiro buraco que tem uma pequena rampa. Seguindo esta direção (foto), você vai ficar de frente para a rampa (tome esta rampa como referência). Vá para o lado esquerdo da rampa e pendure-se na borda do buraco junto às pedras.

Ao se pendurar, vá contra ■ lado da pedra (a seta na foto indica a direção). Quando não puder mais ir para o lado, solte o botão para cair. Se fez tudo certinho (ou é morte instantânea), você vai cair entre duas estacas.

Vire para a direita, do lado do cristal de save (que você não vai usar agora) tem uma entrada. Vá escalando e você vai sair na parte de cima da rocha (que citamos uma porrada de vezes).



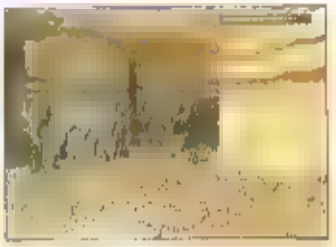
Acabando a escalada, vire-se para ■ paredão após o buraco pelo qual você veio e vá nesta reta (foto) em direção as pedras mais altas...



... para pegar munição de Shotgun num espaço vago. Depois volte para a ponta da pedra (que dá uma visão bem ampla da arena).

Posicione-se na ponta da pedra (como mostra a foto), tome distância, corra e pule em direção à outra pedra.

A parte de cima da pedra dá acesso ■ uma subida (onde você não vai encontrar nada de bom). Ainda em cima da pedra, tome posição neste ponto (como mostra a foto, você notou como uma foto vale mais do que mil explicações... Tá, nem tanto), corra, pule e agarra-se.



Lá em cima, os problemas vão aparecer. Há um cristal de save e dois gorilas, detone o que está à vista e depois vá mais ao fundo para capotar o outro. Na mesma sala onde você matou o segundo, tem um bloco que pode ser movido na parede do lado esquerdo.

Puxe-o para revelar uma alavanca no fundo do corredor.

No lado mais escuro (lado esquerdo) há um Small Medkit. Baixando a alavanca, volte para a arena (pule na pedra ■ escorregue por ela para chegar ao chão da arena), mate o leão e siga na direção do primeiro buraco (onde tem um cristal).

Entre pela entrada na parede que estava selada. Depois que cruzar a entrada, você vai escorregar para a boca do leão, ou pior, para os leões!

Mate o casal de felinos e baixe uma alavanca mais ao fundo da sala (a grade entre as rochas perto do buraco de estacas vai se abrir)

Agora baixe a alavanca do lado do corredor para abrir a sua passagem de ida para fora deste lugar. A passagem vai dar acesso para o buraco com o cristal (que dissemos há um bom tempo para não usar), aproveite para salvar agora

Quando você subir novamente para a arena, má companhia! Mais leões à espreita! Acabe com todos e depois vá para a entrada que você abriu entre as pedras

Após a entrada vem a rampa (só para garantir que você não vai voltar por onde entrou) que vai deixá-lo numa sala sem inimigos. Dê uma olhada pela sala e você vai notar uma placa cinza do outro lado.

Pisando nesta placa você vai ativar a abertura de dois portões. Corra para o que esta rente logo à frente...

... para pegar um Small Medal. Depois pise numa outra placa dentro de onde você está para reabrir o portão e agora vem mais problemas! Volte para a primeira placa mas não pise nela ainda. Fique do lado dela e ande (de lado) para o lado contrário de onde ela está

Dê um pulo (ainda de lado) para cima da placa e saia correndo e pulando em disparada para a outra grade.

Dê um pulo em direção à alavanca e a abaixe. Em seguida, dê um pulo para o lado direito para cair em cima da placa, aperte o botão de rolar e corra para a grade.

Assim que estiver do lado de fora, vire-se e dê mais um pulo para chegar até a grade mais rápido

Entrando na sala, corra em direção a outra grade mais ao fundo e então abaixe a alavanca. Pelo jeito você notou que a velocidade vai ser fundamental, mas espere que isso ainda é só um treino de aquecimento. O pior ainda está por vir!

Saia e siga caminho pela porta aberta que vai levá-lo até o buraco com espinhos. Aproveite para salvar seu progresso no cristal.

Depois faça uma nova escalada até o topo (para poder sair). Pendure-se e solte-se

Siga para o bloco (foto) após o buraco e suba de volta para a parte de cima do coliseu.

Suba dois degraus (ou assente-se se preferir) e siga em linha reta para uma entrada ai perto.

Mate alguns morcegos que vão vir atrás de você. Depois siga para a porta que você abriu.

Após a porta, note que tem um portão levantado. Além deste portão, há um buraco. Uma pedra vira rolando (já era de se esperar isso não?), caia no buraco e espere a pedra passar. Depois saia do buraco e suba a rampa.

No final da rampa há uma sala com uma alavanca, baixe-a e depois escorregue pela rampa ao lado.

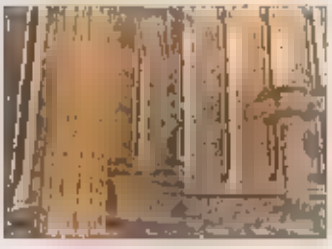
Assim que escorregar, siga em linha reta até chegar a entra-

da principal. Puxe a arma e acabe com a raça do leão que vai pintar no pedaço. Depois da morte do leão, fique distante da entrada e sempre de olho no life.

O aventureiro (que está pontelhando a um bom tempo) vai aparecer (de novo) para infernizar a vida de Lara. Atire sem parar para ele fugir (de novo).

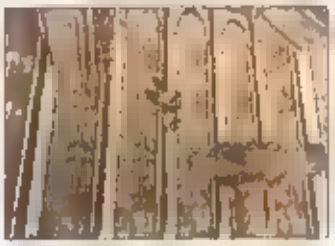
Depois de se livrar do cara, continue fazendo o caminho em direção a próxima entrada (foto).

Assim que você entrar na sala, note que há pilares e um bloco. Do jeito que você entrou, ande de lado para a esquerda até ficar rente ao bloco e de lado deste pilar (foto). Não fique emparelhado com o pilar (lateralmente), fique um pouco atrás.

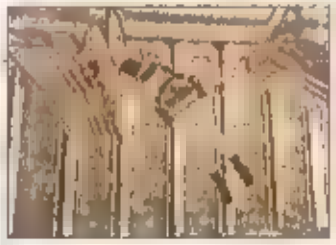


Mais uma provinha! Ficando de lado e um pouco atrás do pilar, dê um toque para baixo (fazendo com que Lara dê um pulinho para trás). Depois, corra e pule (o pulo deve dar exatamente em cima do bloco).

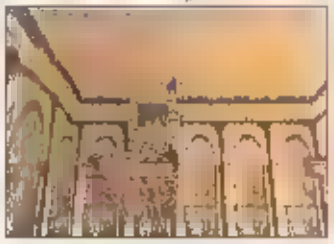
Feito isso, você deve ouvir um barulho como se uma porta estivesse sendo aberta. Seguidamente depois deste pulo, ponha para a direita e pule...



... em seguida ponha para baixo e pule...

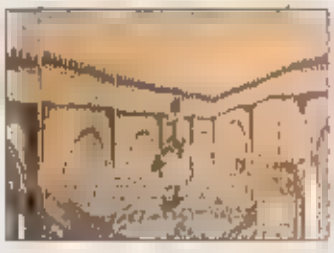


... seguidamente coloque para a esquerda e (outra vez) pule...



...em seguida coloque para cima, aperte (mais uma vez) o botão de pulo e siga em direção à área que vai se fechar! Cansou? Isso ainda não é nada comparado ao que vem pela frente"!

Dentro desta área, você vai pegar o terceiro **SECRET** (munição, uma arma e um Large Medkit).



Depois de sair, não desça ainda. Corra e pule para a plataforma do lado esquerdo. Baixe a alavanca para abrir mais uma porta. Na hora de voltar para a plataforma anterior, corra e pule.

Para as demais plataformas, fique sempre no meio delas e dê um pulo normal para a próxima. Dá para descer em segurança!

Ao sair, dobre a esquerda e siga para a próxima etapa. Você vai entrar por uma porta na parte alta da parede.

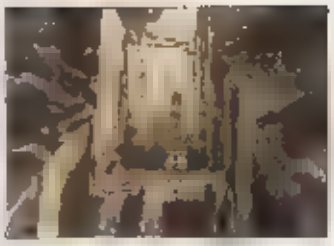
Suba-a e mais ao fundo você vai avistar uma alavanca junto a uma entrada aquática do lado.

Baixando a alavanca e nadando pela entrada do outro lado você vai encontrar um Small Medkit e mais ao lado, um bloco móvel.

Empurre o bloco até chegar a parede do outro lado.

Então dê a volta e puxe o bloco para o outro lado da pequena sala. Feito isso, uma entrada será revelada.

No fim do curto corredor você vai encontrar uma chave (Rusty Key) em cima de um bloco que emana uma espécie de luminosidade (como é que pode isso?).



Terminado estes eventos, retorne para dentro da arena (dê a volta até a outra extremidade do muro da mesma ■ desça pelo bloco grudado na parede), desça novamente no buraco de espinhos junto às rochas

Chegando nesta parte (de novo como mostra a foto), corra, pule, ■ pendure-se

... siga para o fim da entrada (depois do local onde você matou ■ segundo gorila que estava perto do bloco móvel).

Volte para o começo onde tem uma grade e use a chave (Rusty Key) para abrir ■ supracitado.

A última alavanca abriu a grande porta que oculta um Small Medkit ■ um cristal de save.

Caia na água e siga para uma abertura no alto mais à frente para abrir a saída.

Baixe a alavanca e volte para a água, tomando cuidado com o crocodilo que também está presente.

Siga na direção a qual estava antes (ou fique de frente para a alavanca e caia) para a saída desta fase que você concluiu com os três secrets.

TENHA O MELHOR !!!

Despachamos para todo o Brasil!

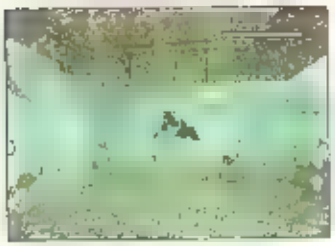
Preço Especial Para Revenda e Locadoras

CÂMARA Games

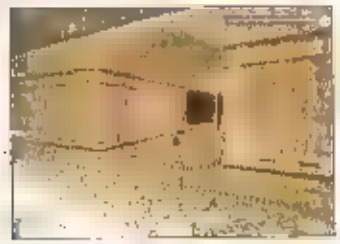
Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP

Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

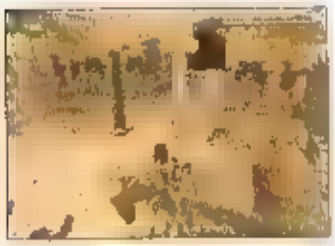
PALACE MIDAS



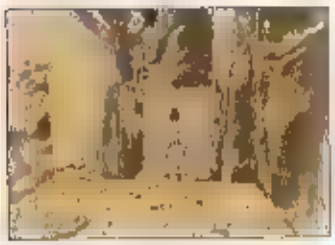
Uma chegada pacífica (até demais). Então vamos procurar um pouco de ação! Ao sair da piscina, você notará três caminhos.



Tome o caminho do meio (a entrada como mostra a foto) e vá com a arma nas mãos

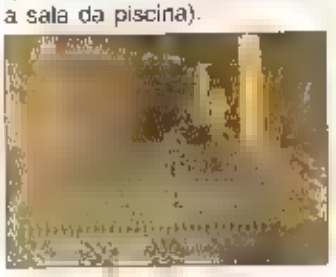


Por dentro, o local mostra mais ruínas de uma civilização que há muito já deixou de existir. Mas esqueça isso e concentre-se em apagar os dois gorilas que vão aparecer.

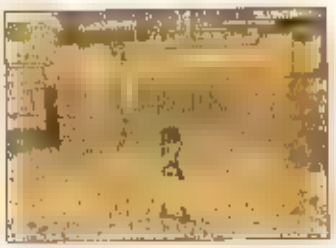


Em seguida, vá para uma das entradas (que vão dar no mesmo lugar) ao fundo do local. Capote mais dois gorilas no tiro e siga para uma imensa porta com um Large Medkit rente a ela. Ao aproximar-se da porta, ela se abrirá mostrando um corredor a se seguir. Há um cristal de save nele, mas vá primeiro até o fundo e baixe a alavanca que abrirá passagem para uma espécie de jardim.

Salve seu progresso e saia deste local. Mas tome cuidado com três gorilas que vão aparecer (vindos do jardim) para atormentar você! Depois de dar um fim neles, vire à esquerda (assim que voltar para a sala da piscina).

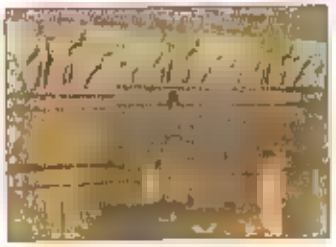


Acabe com mais um réptil que avistar no caminho. Suba a escada ignorando o caminho ao lado.



O corredor que segue depois da escadaria vai levar Lara até uma vasta sala com pilares e três gorilas. Bala neles!!

Com essa matança sem limites e sem igual, Lara pelo jeito é uma antiecológica, não? Bem, depois de detonar com os gorilas, siga para a direita (de Lara). Vá para o fundo e suba num bloco grudado à parede. Obs.: se você gosta de animais, não jogue este game!

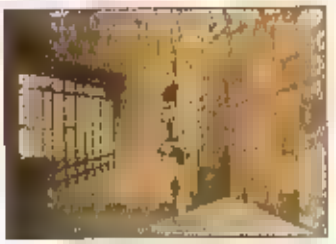


Do bloco, vire-se, corra e pule na direção da coluna não esquecendo de se agarrar.

Corra e pule para a próxima coluna. Desta segunda coluna, vire para a esquerda, pule e pendure-se na cobertura.

Ao chegar na extremidade, tome posição para uma corrida com pulo, seguido de um agarrão para a próxima cobertura. Pegue munição e um Small Medkit, depois faça o caminho de volta para a segunda coluna. Da mesma corra e pule para a terceira. Da terceira, corra, pule e agarre-se. Corra, pule e agarre-se na próxima que é um pouco mais alta.

No topo do último pilar, dê um pulo para o local com quatro alavancas. Antes de subir para esta localidade, você deve ter notado algumas portas (quatro no total para ser mais exato). Estas alavancas servem para abri-las, mas para isso vai ser necessário fazer combinações!



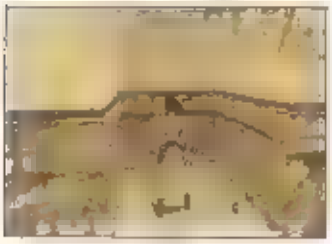
Então vamos as tais combinações: As combinações devem ser feitas levando-se em conta que Lara deve ficar de frente para às alavancas. Então abaixe apenas a primeira alavanca do lado esquerdo e desça pelo buraco. Já no fundo do buraco, baixe a alavanca para abrir a grade ao seu lado e do lado de fora, vá para a esquerda onde tem uma porta aberta.

A primeira coisa a ser feita, é salvar seu progresso no cristal de save do lado esquerdo depois da porta. Agora a coisa vai esquentar para o seu lado (literalmente falando). Sem sombra de dúvida você notou pilares com sua parte de cima pegando fogo. Faça o seguinte: note que há uma linha perto da primeira chama, ao se aproximar desta linha, as chamas se extinguirão por aproximadamente "15" segundos. Fique a um passo da porta na reta da primeira chama, saia correndo e apenas pule quando Lara estiver à um passo e meio da beira (você pode cair algumas vezes na água, e o jeito é tentar até conseguir).

Conseguindo cair em cima da segunda coluna (sem parar para nada) continue correndo, mas com o botão de pulo pressionado dando uma leve inclinada para as diagonais de cada coluna, ainda

seguindo rumo a próxima (desta forma Lara ganha um pouco mais de espaço para poder realizar o pulo). Conseguindo fazer tudo numa exata corrida, sem erros, seguida de pulos certeiros e precisos

... na penúltima coluna depois do pulo, aperte o botão de se agarrar para pendurar-se na borda da última coluna. Assim que subir, salte para frente imediatamente! Até que esto foi fácil, não? Neste puzzle há uma imensa chance de errar, mas não é impossível e portanto não desista!



Continuando, entre o espaço na parede, se encontra um tijolo. Pegue-o e antes de salvar seu progresso, vá para a borda e atire em alguns ratos (que mais parecem ser gatos gordos) na água.

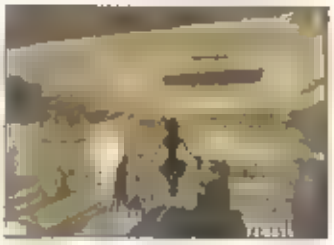
Depois dê um mergulho na cristalina água esverdeada com ratos gigantes e nade em direção ao local que você veio. Obs.: não é necessário matar os ratos (apesar do ser legal), apenas não suba à superfície quando estiver rumando para onde você veio, pois não poderão fazer nada (eles não ficam embaixo da água)

Ao voltar para a área das alavancas, há uma possibilidade de aparecer mais um gorila. Bem, chegando nas ditas alavancas, deixe-as na seguinte seqüência da esquerda para a direita: ↑↑↓↑↓ e depois desça.

Ao sair, vire um pouco à esquerda e siga em linha reta para a entrada com um monte de estacas espalhadas por toda a sala. Siga para a entrada do lado direito mais ao fundo da sala tomando cuidado com as estacas.

Ao invés de subir a rampa, puxe primeiro o bloco ao lado da mesma. O bloco oculta uma alavanca a qual vai erguer colunas na sala das estacas

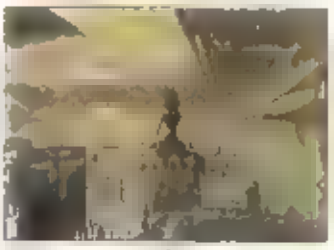
Depois de baixar a alavanca, suba a rampa e o corredor a seguir vai dar acesso à parte alta da sala. Salve seu progresso e vamos mais uma vez brincar com o perigo!



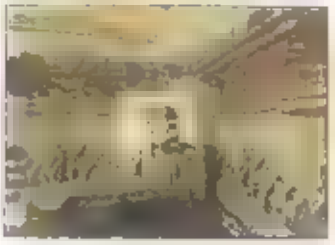
Pule para o pilar (com a parte de baixo rodeada de estacas mortíferas) da ponta de entrada onde você está.

Fique na diagonal em direção à coluna do lado direito. Corra e pule (fique com o dedo no botão de se agarrar, apenas por precaução)

Fique mais uma vez na diagonal para a próxima (não tanto, pois o teto é meio baixo e Lara pode bater a cabeça), corra, pule e fique esperto com o dedo em cima do botão de agarrar.

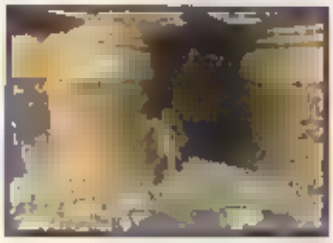


Para a próxima coluna não ha tanto perigo; corra, pule e faça o mesmo...



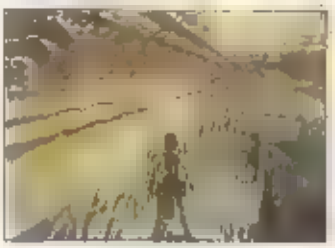
... na que vem a seguir. Mais uma vez corra e pule para a próxima.

Da última, fique na borda da coluna e dê um pulo normal.

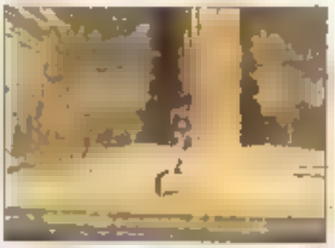


Assim que você tocar o chão do entrada, saque a arma e saia da ponta. Mate o gorila escondido para poder pegar mais um tijolo.

Depois de pegar o tijolo, vá para a ponta da entrada. Dê um passo para trás e então dê um pulo para frente seguido de um agarrão.



Suba na coluna e olhe para a entrada, dê um pulo para a esquerda (de forma que Lara caia fora do alcance das estacas), você vai perder um pouco de life. Saindo deste sufoco, volte até as alavancas e posicione-as da seguinte forma da esquerda para a direita ↑↑↓↓↑.

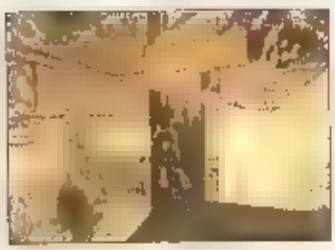


Posicionadas as alavancas, desça e vá para a porta do lado esquerdo perto da outra que tem as colunas com fogo (o primeiro desafio). Você vai ver

uma sala enorme com uma coluna no centro. Atravesse a sala rumo à entrada do outro lado.

Depois da entrada, dobre à direita. Depois de descer a escada, no cubículo onde se encontra há um bloco móvel. Puxe-o e em seguida você não só ouvirá como também sentirá um tremor com um estrondo. Não, o mundo não está se acabando!

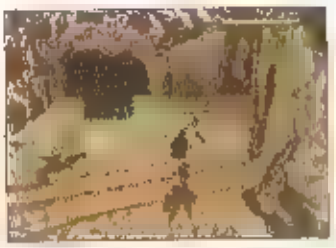
Suba a escada e siga em linha reta, você vai ver que a casa caiu... ou melhor, o teto desabou! Fique na diagonal à direita ■ pule na parte plana...



... da mesma, corra, pule e agarre-se na coluna partida. Obs.: caso você caia, fique do lado do pilar e pule na diagonal para a inclinação (de forma que Lara caia na mesma, rente à coluna), então fique de costas para a inclinação e dê um pulo para trás. Mantenha o botão de pulo pressionado e quando realizar o segundo pulo da inclinação para a coluna, agarre-se.

Fique nesta reta (foto), corra ■ pule para a parte plana quase imperceptível.

Dela, pule normalmente para a outra parte plana mais adiante e pule para a entrada



Faça uma rápida escalada e no final do caminho, você vai encontrar um cristal de save. Salve seu progresso, vá para a ponta mas não pule para a outra extremidade ainda. Puxe a arma e acabe com dois gorilas e alguns morcegos.

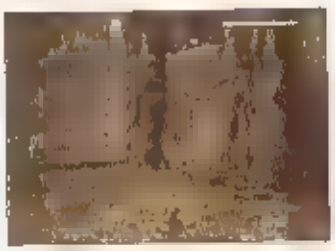
Acabada ■ chacina, corra ■ pule para o outro lado. Quando estiver lá, ande para o lado direito ■ olhe para baixo (foto). Pendure-se e caia para finalmente pegar o primeiro **SECRET** (munições e um Small Medkit tudo junto). Como não dá para subir, o jeito é descer. Pule para o andar de baixo e já distribua bala para o gorila que circula o local

Acabando com o bicho, siga em linha reta e olhe entre as colunas do lado direito para pegar um Small Medkit. Depois volte um pouco e pule para a estrutura do outro lado (ainda no mesmo andar).

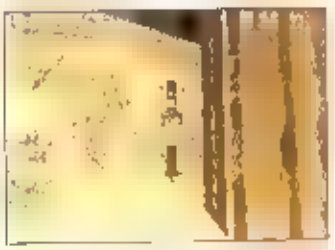
Mate os dois gorilas que vão aparecer, sendo que um está mais ao fundo. Você agora vai ter que descer, mas para não levar dano, volte para perto de onde você pegou o primeiro secret.

No espaço entre as duas primeiras colunas, olhe para baixo e note que há uma pequena inclinação. Desça por ela ■ não terá dano algum. Feito isso, puxe a arma e mate dois leões que virão com tudo. Mate eles e siga pelo corredor meio escuro ao lado.

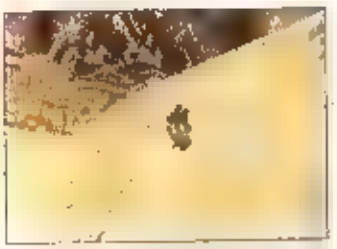
Ainda com ■ arma na mão, derrube alguns morceguinhos que estão pelo local e vá ao fundo para pegar um Small Medkit.



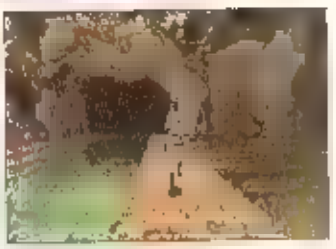
Ainda com a arma, siga para onde vieram os leões e detone o gorila (ele estava junto com os leões), caso não o tenha detonado antes. Siga para o fim do pequeno corredor ignorando a saída no caminho. Do encontro à grande muralha rochosa há uma pequena entrada (entre o paredão e a muralha), onde você vai pegar munições! Depois é só voltar para a sala das alavancas e entrar outra vez pela porta (a qual tudo desmoronou quando você puxou o bloco).



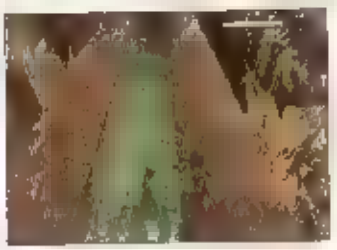
Faça o caminho de volta até o andar de cima (o lugar antes de você pegar o primeiro secret). Chegando na sala, dê um pulo para a rampa atrás do pilar (foto) e fique de costas para o mesmo.



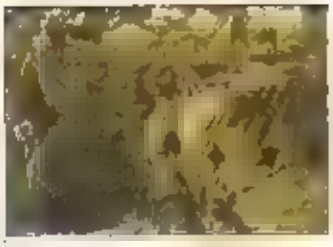
Dê um pulo para trás e segure o botão de pular para Lara dar um segundo pulo rumo ao pilar. Agarre-se, corra, pule novamente para a parte plana quase imperceptível do lado esquerdo e siga rumo à entrada do mesmo lado.



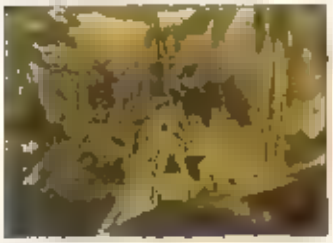
Faça a escalada e então, corra e pule. Agora que você chegou no ponto onde pegou o primeiro secret, siga pelo córrego (foto) até seu limite.



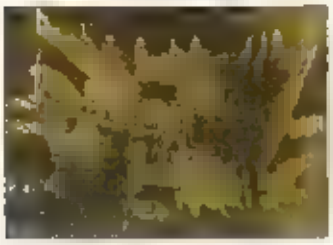
Se preciso, mergulhe no córrego a fim de atrair os crocodilos e nade até o piscinão (onde é mais aberto) e faça bolsa de crocodilo, chumbo neles.



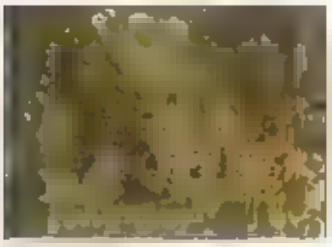
Assim que se livrar dos répteis, mergulhe no córrego. A passagem submersa vai dar numa caverna. Suba em terra firme e observe as ondulações na parede como mostrado na foto



Suba na primeira inclinação e ande até Lara parar (foto). Deste mesmo ponto da foto (na beira da inclinação) dê um pulo para frente e mantenha o botão de pulo pressionado para ela dar outro pulo em seguida. Lara vai cair em lugar plano e poderá seguir caminho, pelo estreito ao lado, que termina numa inclinação.

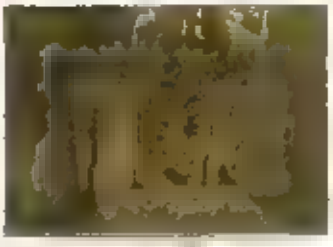


Desça pela inclinação e você terá acesso ao segundo **SECRET** (munição e um Small Medkit, tudo junto).



Mergulhe novamente e assim que estiver no corredor (córrego), suba. Fique de frente para o lugar em que você acabou de pegar o segundo secret. Mantenha Lara do lado direito (de frente para o lugar de onde você pegou o secret). A pedra que barra o caminho à frente como mostrada na foto, não lhe permite passagem (claro que não precisa ser nenhum gênio para perceber isso). Se você olhar para baixo, verá uma pedra barrando o caminho no andar de baixo. Fique na diagonal (igualmente à foto), então...

... solte o botão de andar e dê um toque para baixo (para Lara dar um pulo para trás). Agora, corra e pule. Assim que pular, coloque o direcional para a esquerda.

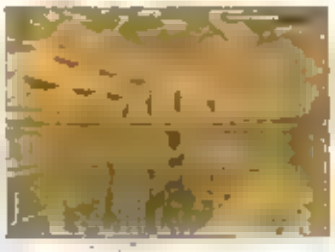


Fazendo tudo certo Lara vai cair atrás da pedra do andar de baixo e escorregará para trás dela. Obs.: você vai perder um pouco de life. Neste novo local, hque de frente para o paredão do outro lado e ficará à vista um lugar plano. Corra e pule para lá.

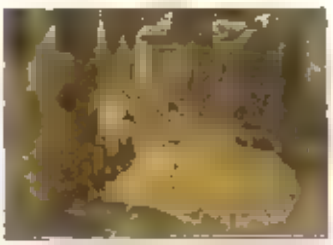
Saque a arma e fique de costas para a fenda um pouco mais ao lado para matar dois morcegos. Então siga pendurado pela fenda até a sua extremidade para pegar um Large Medkit. Faça o caminho de volta, corra e pule novamente para o local de onde você veio.

Agora é hora de um pouco de exercício. A subida a seguir é muito longa e com algumas inclinações (para variar um pouco).

Finalmente chegando ao topo, note que há uma parte falsa mais adiante. Do lado direito da tela entre um vão, há um Large Medkit. Corra até ele, pegue-o e depois pule para a outra extremidade para continuar o caminho.



Depois de uma descida bem chata (mas rápida), você vai perceber que está em cima da piscina (no início de tudo). Não pense que está sozinho aí em cima, há um leão também, como é que ele chegou até aí? Capote o felino e continue pelo estreito caminho.

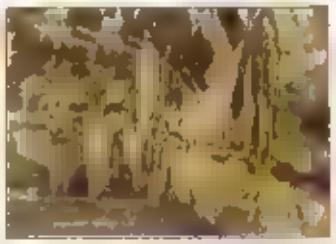


Caverna adentro, você logo vai notar onde está.

Chegando nesta coluna (foto), corra e pule para a outra

A caverna a seguir vai dar acesso a um buraco com água que voc... buraco com água, aí em cima? Bem .. neste buraco com água, você vai encontrar um crocodilo. Como ele chegou a este local?!? Deixa pra lá, ninguém viu vamos continuar... mate o crocodilo (ou mergulhe e passe por ele).

Depois do buraco, a caverna finalmente termina. Você vai chegar a uma passagem que vai dar acesso à parte alta do que sobrou de um templo (presumimos que tenha sido um). Mate alguns morcegos e então pule para o teto.



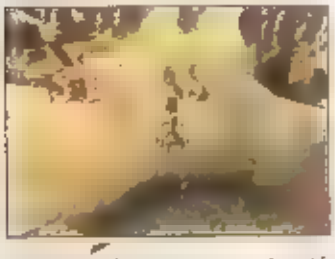
Você vai encontrar o terceiro (e último) tijolo. Pegue-o e dê um save. O clima na parte de baixo não é lá um dos melhores, adivinha quem está à espreita?

Para descer em segurança, fique de costas para o local onde estava o cristal do save e vá para a borda do teto. Meio de frente para a parede lateral, dê um pulo para cima das rochas e saque a arma. Mate os felinos e saia em direção à piscina. Quando a piscina estiver à vista, vire a direita (vá para o jardim, lembra-se?).

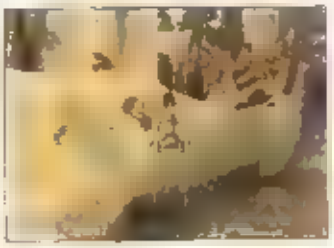
Chegando ao jardim, continue com a arma na mão. Há uma grande possibilidade de haver dois gorilas em meio aos arbustos.

Ficando de costas para o portão pelo qual você veio, ande em linha reta e suba no pequeno muro do lado direito. Suba nele e dole suba na parte de cima do teto com um espaço entre a camada de rocha (foto)

Pegue um Large Medkit e entre numa caverna que vai dar acesso a um espaço com uma estátua (meio em pedaços) escrito MIDAS. Dizem que Midas era um cara que transformava em ouro tudo que tocava. Mas antes de qualquer coisa, siga para o cristal de save em cima de uma pedra do lado direito.

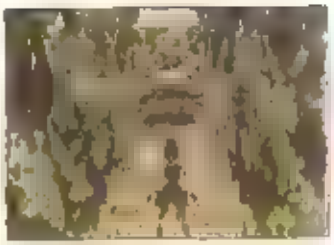


Depois de dar um save, venha até esta mão (foto) que está caída um pouco ao lado da estátua. Fique no mesmo ponto da foto, mas não aperte nenhum botão!

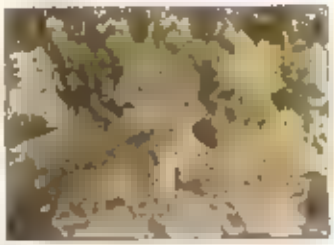


Como diz a lenda, Midas transforma em ouro tudo que toca. Então fique junto a mão e abra seu inventário. Ponha para cima e selecione o tijolo (Lead bar). Feito isso, Lara passará o tijolo na palma da mão de pedra para transformá-lo em ouro. Depois de transformar os três em ouro, volte para o jardim. Obs.: se você sem querer subir na mão, Lara vira uma estátua de ouro e já era!

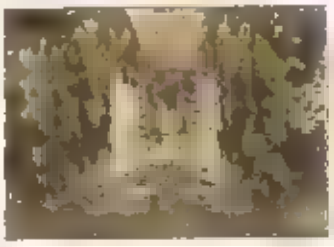
Fique de frente para o portão pelo qual você veio e ande lateralmente para o lado direito até encostar na parede. Quando encostar na parede, dê dois passo para trás e vire-se para a direita quando chegar no arbusto com um **X** acima (como mostra a foto). Na parede atrás deste arbusto tem uma alavanca, baixe-a para abrir a grade do mesmo lado um pouco mais atrás



Além da grade, você vai notar dois pares de lâminas laterais que envolvem um buraco camuflado. Passe correndo quando as lâminas começarem a se abrir e dê um pulo

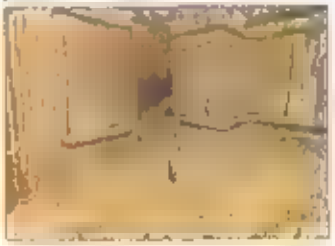


Depois das lâminas, você vai encontrar o terceiro **SECRET** (munições e um Small Medkit). Não comemore ainda, pois terá que fazer o caminho de volta.



Na hora de voltar, aproxime-se o máximo que você puder da lâmina. Dê um toque para baixo (para Lara dar um pulinho para trás). Assim que a lâmina se fechar, saia correndo e pule.

Fora de perigo, agora vá para as alavancas. Chegando nas já citadas, dobre elas na seguinte ordem: ↓↑↑↑↓ e depois de descer, vire para a direita



Depois que entrar, puxe a arma para detonar um leão. Em seguida, suba a escada até o seu fim, ignorando a entrada no meio do caminho.

No fim da escada, você vai encontrar munição; aproveite para salvar seu game (apesar de não ser extremamente necessário). Agora desça a escada e entre pela porta que a pouco foi dito para ser ignorada. Vá em cada espaço e coloque um tijolo (que você deve ter transformado em ouro). Feito isso, conclua a fase entrando pela porta no fundo da sala.

THE CISTERN

Voltando ao perigo! Logo de início, pendure-se e caia quando o "pequeno" rato passar. Durante a queda, saque a arma e acabe com este transmissor da peste bubônica. Depois de detonar o bicho,...

... empurre duas vezes o bloco móvel que está entre os três azuis. Quando o caminho estiver aberto, vá pelo lado esquerdo do bloco e o empurre de encontro à parede com uma alavanca na parte alta da parede

Baixe a alavanca e antes de descer, mate os dois ratos que vão aparecer. Em seguida, vá para o cubículo de onde os ratos vieram e pegue o Large Medkit. Feito isso, desça pelo alçapão aberto

ao lado do bloco.

Assim que estiver do lado de fora, vire à direita. Corra e pule para a plataforma do outro lado. No auge do pulo, saque a arma e atire em mais um rato.

Depois de matar o rato, vá pendurado pelo vão até a outra extremidade...

... onde você vai pegar munição. Pendure-se no vão da parede ao lado e siga para a outra extremidade.

Quando chegar no final do vão, suba e siga pelo estreito caminho até o final onde você vai pegar uma chave (Rusty Key). Volte e desça...

... para o caminho (ainda acima do chão). O lugar onde você está tem dois cristais de save (um em cima de uma coluna e um outro dentro na porta de uma entrada). Suba na coluna onde se encontra o cristal de save e pule para a entrada ao lado.

Suba a escada com a arma na mão, pois adivinha quem vai aparecer? Não, não é a sua fada madrinha, e sim o chato de galocha para atormentar. Meta bala nele até ele fugir (fique de olho no seu life). Depois que o cara dar no pé, não caia ainda no buraco e nem abaixo a alavanca que se encontra no fundo da sala.

Suba na estrutura mais baixa e da mesma, corra e pule para a média no meio da sala. Da média, corra, pule e se pendure na estrutura mais alta (foto) no canto da sala.

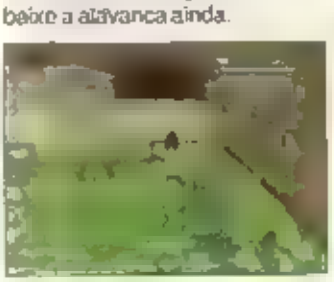
Lá em cima você vai pegar um Lerge Medkit e mais ao lado munição. Depois corra e pule de volta para a estrutura do meio, da mesma corra e pule para a pequena. Se você percebeu, na estrutura atrás da pequena, tem um Small Medkit.

De onde você pegou o Small Medkit, vire à direita e siga até a parede no fim do caminho.

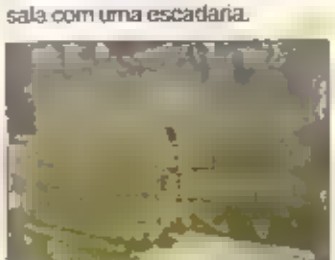
Na parede do lado esquerdo, você vai encontrar uma entrada no alto. Faça uma escalada e você será recompensado com o primeiro **SECRET** (munições).

Mais à frente, você vê mais munição (parte do secret), para pegar essa munição escorregue pela ladeira e um pouco antes de chegar no final da mesma, pule e se pendure.

Depois de pegar as munições, escorregue, pendure-se e solte-se para não perder tanto life. Agora vá para a entrada debaixo da estrutura (que foi ignorada a pouco). Tente matar os dois ratos que se encontram na água. Obs.: não baixe a alavanca ainda.

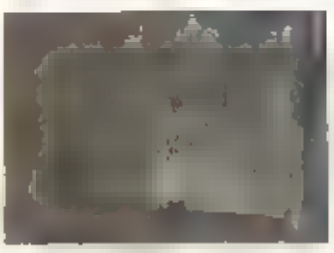


Nade através de uma entrada submersa. Ela vai levá-lo para uma sala com uma escadaria.

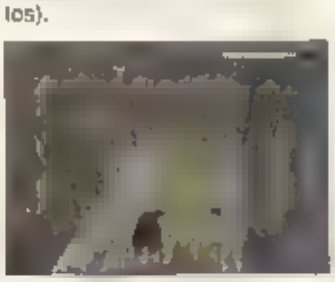


No topo desta escadaria, você vai avistar uma plataforma (do outro lado), corra, pule e agarre-se.

Desta plataforma, corra, pule e agarre-se na outra que tem a mais uma chave (Rusty Key) na borda.



Na entrada a seguir, pule para o espaço do lado esquerdo (de onde você vai ter uma visão bem ampla de onde estão os dois ratos).



Mate os bichos e volte para a entrada (de onde você acabou de pular).

Pendure-se e vá pendurado até a extremidade (se você se soltar logo no começo, é morte instantânea ou quase isso) e se solte. Siga para a rampa mais adiante e ao descer, salve seu game no cristal.

Mate um rato (se não o matou antes) que pode pintar na parte baixa. Volte para o caminho onde

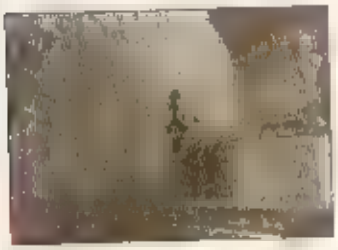
tem a coluna com um cristal de save e faça o caminho de volta...

... até a porta da qual você veio (antes de você pegar a primeira chave). Corra e pule para o estreito caminho (foto).

Do caminho, note que há duas portas (ambas em distantes plataformas). Fique de frente para a primeira porta do lado esquerdo, corra, pule e agarre-se na borda da plataforma. Use umas das chaves (qualquer uma) para abrir a porta.

Ao entrar, acabe com a raça de dois gorilas que vão vir com tudo para cima de você.

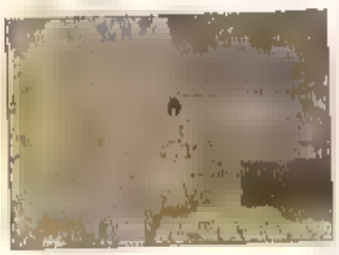
Depois volte e suba pelo lado da porta (como mostra a foto). Ao subir, corra e pule a plataforma.



Já na plataforma, não siga para a outra, pendure-se e caia com a arma na mão. Adivinha quem vai aparecer dentro desta prisão onde você se encontra? Não, não é o homem da máscara de ferro e sim o chato de galocha.

Como nas vezes anteriores, atire no cara até ele dar no pé, mas lembre-se de recarregar seu file durante o tiroteio com ele. Quando o cara desaparecer, volte para o lado da porta e suba.

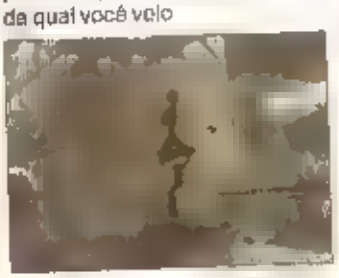
Corra e pule para a primeira plataforma. Depois corra, pule e pendure-se na próxima. Pegue a Large Medkit e então corra, pule e agarre-se na próxima plataforma.



Desta plataforma, você vai avistar um item. Para pegar este item; encoste-se na parede do lado esquerdo (do mesmo jeito como mostrado na foto acima). Então dê seis passos para o lado direito...

... para ficar nesta exata posição. Lara tem que ficar com a cabeça na mesma reta do item quando se posicionar na diagonal. Você não é obrigado a pegar este item (as chances de erro são de mais ou menos 78%), mas se você quer tentar, vamos nessa!

Na confiança, dê um pulo em linha reta (você não pode se mexer um centímetro depois que pular). Se o pulo for bem-sucedido, você vai cair a muito pouco da beira da plataforma. Pegue a munição, corra, pule e se pendure na plataforma da qual você veio



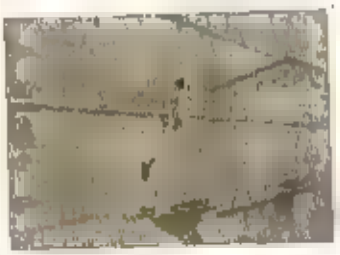
Então, lique na diagonal para a entrada para o lado direito. Corra e pule para lá, mas se quiser também, corra, pule e se agarre na abertura na parede acima de onde estava o item e vá pendurado para a direita.

No final do pequeno corredor, há uma entrada no chão, caia nesta entrada. Vá escorregando pelas rampas.

Antes da última descida, puxe a arma e atire num crocodilo no andar de baixo.

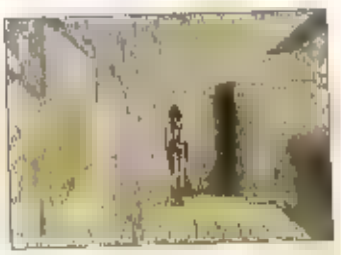
Quando estiver na parte de baixo, aproxime-se de uma entrada meio escura do lado da rampa para atrair dois crocodilos e então corra para cima de um bloco com um cristal de save. Após matar os dois, salve seu progresso e vá para o lugar de onde os répteis vieram.

Vá com a arma na mão para matar um rato que virá para cima de você com tudo. Se livrando do rato, pegue o Large Medkit e volte até o bloco onde estava a pedra de save.



Dela, suba para a plataforma (foto). Da plataforma, corra...

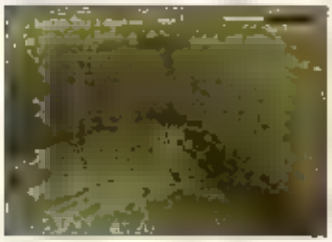
... pule e se agarre na próxima mais adiante.



Desta plataforma, você vai avistar uma porta (mais abaixo) e uma outra plataforma; corra e pule para ela. Fique na ponta e olhe para baixo, há uma outra plataforma mais abaixo. Para chegar a ela sem sofrer dano, dê dois passos para trás da ponta da plataforma na qual você está e então vá correndo.

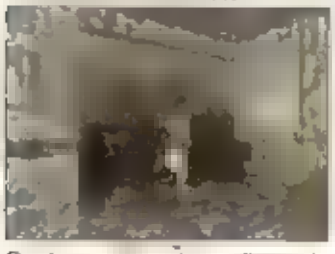
Agarre-se no vão da parede e vá pendurado até a porta. Baixe a alavanca ao lado para abrir a porta mas não seja apressado para atravessá-la.

Vá andando e puxe a arma para matar mais um rato que está na vala abaixo. Cuidado para não se estrepar nas estacas! Descendo, mate outro rato que vai aparecer. Mais adiante há uma entrada no chão, caia em cima do bloco e atire num outro rato que vai aparecer.



Chegando na sala com um buracão cheio de água no centro (não caia dentro), suba na borda dele, vá para a direita da tela e mate mais um ratão (tá ficando meio chato mencionar ratos quase toda hora). Se você averiguar o local, há uma porta com uma chave atrás.

Suba os degraus e vá para a abertura como mostra a foto



Deste espaço, vire à direita da tela e suba em cima da estrutura ao lado

No fim desta estrutura, corra e pule para a outra do outro lado. Suba para a parte mais alta

... e vire à direita. Dela, corra e pule para a outra com uma coluna que a sustenta. Chegando a ela (foto), dê um pulo normal para o corredor com uma plataforma ao fundo

Baixe a alavanca para abrir a porta lá embaixo. Depois faça todo o caminho de volta (se você tentar descer por qualquer lugar, há uma possibilidade de morte ou grande dano).

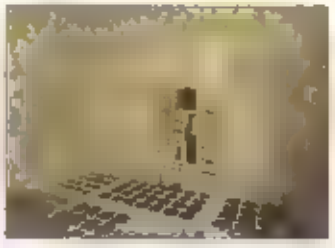
Pegue a chave, encha a life se necessário e adivinha quem vai aparecer? Não, não é a Indiana Jones, é o carinha mais chato visto num game de aventura

Faça uma troca de tiros com o cara e depois que ele for embora, mergulhe no buraco e saia fora (fique esperto com uma possível aparição de um crocodilo). Vá nadando até sair no piscinão lá no começo da tela.

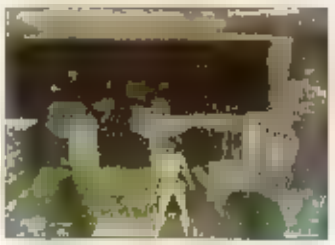
Se você não matou os crocodilos antes, mate-os e mergulhe novamente. Tirando a entrada pela qual você veio, há mais duas (que vão dar no mesmo lugar). Entre por uma delas e você vai notar um buraco no centro do corredor ao qual elas dão acesso

Afunde neste buraco para pegar o segundo **SECRET** (munição) e em seguida saia fora d'água. Lembra-se do cristal de save em cima da coluna na parte mais alta da fase? Suba até o cristal e dê um save.

Depois, entre pela entrada ao lado (que você entrou um pouco depois de começar esta fase).



Retornando a esta sala, você também deve estar lembrado da alavanca que foi dita para não ser baixada (caso não lembre, volte algumas imagens atrás e veja outra vez), agora é hora de baixar e dar nada.



Um barulho como se fosse uma cachoeira vai ser ouvido depois que você baixá-la. Volte para aonde estava o cristal de save e toda a extensa área vai estar inundada. Nesta mesma posição da foto, você vai avistar duas portas (numa você já entrou), mergulhe e nade em linha reta de encontro às portas.

De frente para estas portas, vá para a do lado direito da tela e use mais uma Rusty Key para abri-la.

Agora que está tudo alagado (parece as ruas de São Paulo depois de uma garoa), você não corre o menor risco de morrer nas estacas que se encontram mais abaixo da entrada.

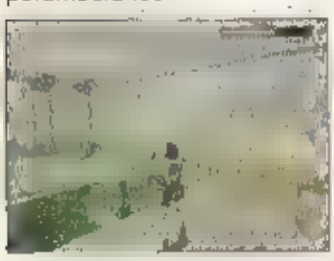
Nade por entre os espinhos e vá para a entrada. Desta entrada você vai avistar um Small Medkit, pegue-o primeiro e depois vá pegar a chave (Gold Key) de frente para uma entrada ao lado. Pegando a cha-

ve, a porta vai se abrir. Saia rapidamente pela porta e suba em lugar seco.

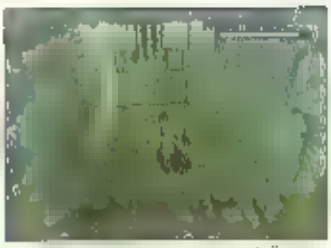
Mate mais um crocodilo que vai aparecer. Depois mergulhe outra vez e vá para onde estava o piscinão (no centro da fase onde você pegou o segundo secret).

Você deve estar lembrado que há três entradas dentro deste piscinão (as duas do secret e mais uma da onde você veio depois que se encontrou com a carinha). Entre pela entrada de onde você veio depois que encarou o chato.

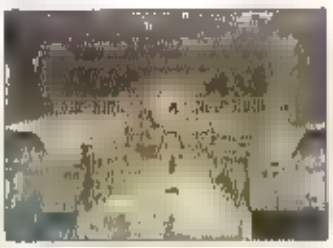
Quando o corredor dar de encontro com uma abertura para cima, nade para a abertura. Chegando ao lugar certo, você avistará uma alavanca (dentro d'água) abaixo de uma plataforma. Baixe a alavanca ■ suba para a plataforma com um cristal de save ■ um rato perambulando.



Mate ■ rato, pegue o Small Medkit ■ salve seu progresso. Atire no outro rato do outro lado e depois vá pegar a munição e o Large Medkit.



Caia n'água e entre pela passagem que você abriu quando puxou a alavanca. Pegue uma segunda chave (Gold Key) ■ a porta à frente vai se abrir.

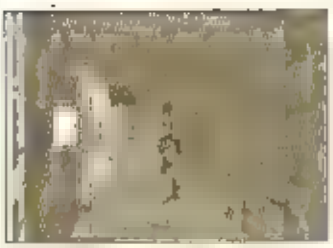


Nade até esta plataforma que leva até uma porta (veja a foto).

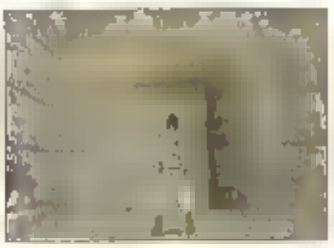
Chegando até a porta, vire-se para a esquerda e empurre ■ bloco mais escuro.

Vá para o fundo e fique embaixo da plataforma e de frente para o vaso mostrado na foto. Dê um pulo para trás, mantenha o botão pressionado para Lara dar um segundo pulo em direção à plataforma e agarre-se.

Mais ao fundo da plataforma você pega o terceiro **SECRET** desta fase (munições ■ um Large Medkit).



Volte para ■ porta e use uma Silver Key para abri-la. Repita o mesmo na porta a seguir.

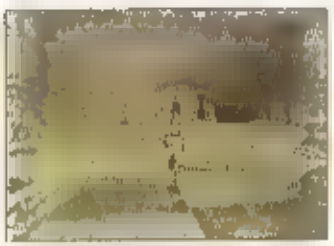


Chegando na sala depois das duas portas, suba na coluna à direita da tela e salve seu progresso.

Da mesma, suba na plataforma ao lado. Desta, corra e pule para onde está a fechadura.

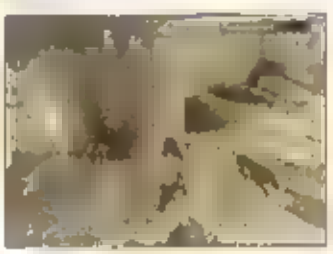
Assim que pular, saque a arma e detone um gorila que vai sair detrás da coluna da esquerda. Use a última chave para abrir a porta ■ abaixo.

Antes de descer, aproveite para detonar alguns felinos que vão aparecer.



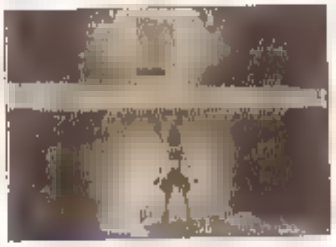
Limpando a barra, entre pela porta e tome cuidado com o chão, as partes mais escuras podem ser uma armadilha (escondendo estacas mortíferas).

Chegando a esta alavanca, baixe-a e sem perder tempo, suba no bloco.



A porta ao lado vai se abrir e dela vão aparecer mais alguns felinos.

Acabando com eles, puxe o bloco móvel atrás de onde está a alavanca. Depois puxe-o e deixe-o emparelhado com o bloco onde está a alavanca (ou em outras palavras, deixe o bloco de frente para a porta). E por último, empurre o bloco para a direção da porta (de forma que o mesmo passe exatamente pela porta).



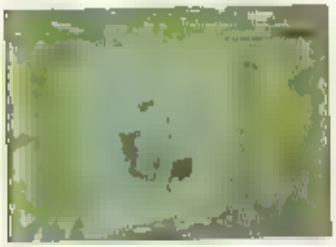
Já com o bloco dentro da sala de onde os leões vieram, há uma alavanca no canto da tela (ela fecha a porta por onde você acabou de passar com bloco e tudo). Suba no bloco e do mesmo, pule para a plataforma (foto).

Da entrada que se encontra acima da plataforma, saia em disparada e suba em uma das duas inclinações que aí se encontram. Mate dois ratos e depois pegue o Large Medkit no centro de onde você se encontra, e munições do lado de uma das inclinações.

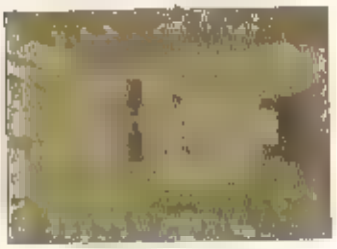
Pendure-se e desça. Agora é só cair no buraco que está atrás do bloco da alavanca e mais uma fase concluída. Moleza!

TOMB OF TIHOCAN

Nesta nova fase (meio molhada) o objetivo é ser rápido. Nade em linha reta ignorando tudo ao redor.



Desça pelo buraco e abaixe a alavanca para esvaziar um pouco o local. Depois suba novamente ...



... e baixe a alavanca para abrir a porta ao lado no corredor.

Ao abrir a porta, tome cuidado com o crocodilo. Mate-o até que ele morra disso (que coisa sem sentido). Suba pela curta escada do lado da entrada.

Depois da subida, dê um olhada pelo local. Parece tudo tranqüilo, mas é uma bela cilada.

De onde você está (no caso, em cima da parte mais alta da tela depois de subir a escada) você avistará uma coluna da mesma altura da qual você está. Corra e pule para a viga que a sustenta (foto).

Quando for subir na coluna, suba pelo lado direito, para evitar os dardos que vão ser disparados cruzando o meio da coluna. Você vai ter que correr e pular para a plataforma ao lado de onde você está (foto).

Depois suba no bloco, entre pela passagem e desça pela abertura alagada, mas não siga adiante (a correnteza ficará empurrando Lara para trás).

Desta plataforma, corra e pule para a outra ao lado do atirador de dardos. Chegando até lá, suba num buraco na parede e acione a alavanca para alagar tudo outra vez.

Quando for descer, pendure-se e depois caia. Ao cair na água, você vai ver um bloco meio esbranquiçado. Agora que ele está flutuando, abaixo dele há uma entrada onde você pega um Small Medkit.

Ao invés de seguir pelo corredor, desça pela abertura logo no começo do mesmo para baixar mais uma alavanca para mudar o curso da correnteza.

Baixando a alavanca, vá para o corredor e a correnteza vai sugar Lara numa velocidade incrível. No fim do corredor, suba pela abertura e mate um rato.

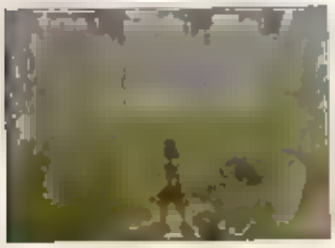
O bloco móvel que se encontra aí está embaixo de uma plataforma. Empurre-o para onde a plataforma não chega. De cima do bloco,

pule para uma abertura na parede.

Nesta abertura você encontrará um caminho para subir. Já na parte de cima, você terá uma visão ampla do local. Lá do outro lado da sala há um cristal de save, por enquanto não vá para lá. Entre pela entrada de fácil acesso ao lado.

Esteja com o life cheio e saque a arma, pois adivinha quem vai aparecer? Ele mesmo, o chato! Encha o cara de bala até ele ir embora (como ele tem feito até agora). Obs.: preste atenção no seu life.

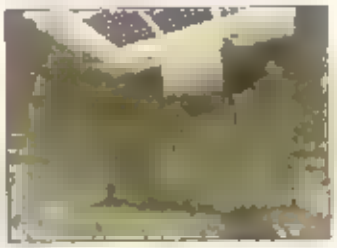
Depois que o cara cair fora, desça a escada, mas não seja tão apressado. No meio do caminho têm um par de lâminas laterais. Passe por elas (não é tão difícil). No fim da escada, você vai encontrar um buraco (Lara só não encontrou o bicho papão até agora); desça por ele e saque a arma para acabar com outro crocodilo.



Acabando com o réptil, desça para a sala e colete os itens espalhados. Ainda nesta mesma sala, se você olhar bem, vai notar três placas no chão (uma à frente da escada, uma outra ao lado e a terceira, do outro lado da sala).

Pise na que está à frente da escada, depois pise na do lado da escada e por último (obviamente), pise na outra do outro lado da sala. Fazendo isso, uma passagem se abrirá.

A sala é meio escura. Mas ao entrar, vire para a esquerda (de Lara como mostrado na foto), dê um pulo para trás e mantenha o botão de pulo pressionado. No terceiro pulo, pressione o botão de se agarrar para pegar na borda de uma plataforma. Com este puzzle resolvido, você poderá pegar o primeiro **SECRET** (munição e Large Medkit, tudo junto) desta fase. Depois suba toda a escada de volta para a sala onde você avistou o cristal de save.

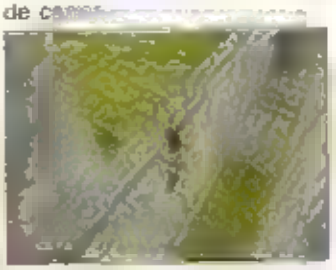


Posicione-se na diagonal, corra e pule de encontro aonde o save está. Finalmente salve seu progresso e vá para a extremidade da plataforma, de encontro com uma outra abertura na parede.

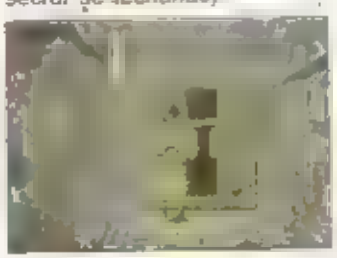
Não seja tão apressado e não chegue até o fim da plataforma. Um pêndulo cortante vai entrar em movimento para a sua infelicidade. Fique na diagonal do lado esquerdo do pêndulo (como mostra a foto) e assim que ele abrir um espaço, dê um salto para o espaço na parede.

Tem munição, mas não vá seco para pegá-la, dê a volta por trás do pêndulo e pegue-a. Depois pule de volta para a plataforma anterior.

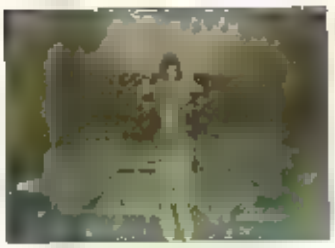
Agora o objetivo é pular para a abertura na parede à frente. Chegue o mais próximo que puder do pêndulo, dê um toque para baixo (Lara vai dar um pulinho para trás), corra, pule e se agarre na borda do buraco. Obs.: faça um cálculo do balanço do pêndulo antes de correr.



A entrada vai dar na parte de cima da sala onde você pegou o secret. Pendure-se e vá para a outra extremidade onde haverá outra abertura. Ao subir, você escutará um barulho (a entrada de onde estava o secret se fechando).



Baixe a alavanca, para alagar tudo lá embaixo, volte e caia n'água.



Do outro lado da sala alagada, há uma entrada na superfície, siga para lá. Saque a arma e mate um rato (que vai estar parado), depois caia no buraco atrás dele.

Saindo da água, saque a arma mais uma vez e acabe com uma leoa que vai pintar na área. Em seguida vá para a entrada de onde a leoa surgiu e baixe uma alavanca no meio do corredor para abrir uma porta.

Volte e salve seu progresso. No andar de cima há dois gorilas, fique pulando e atirando para acabar com eles sem nenhum risco. Após o extermínio, suba para onde eles estavam.

Fique à esquerda da entrada, dê um pulo e agarre-se na fenda. Se você errar, é morte imediata!

No cubículo adiante, pegue uma chave e um Large Medkit; volte.

fique na borda da porta e dê um pulo de volta.

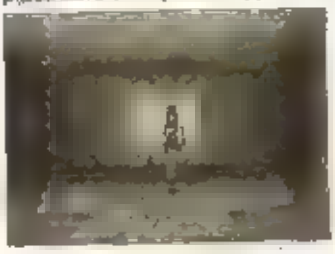
Desça e entre pela passagem ao lado de onde estava o cristal de save. Use a chave na fechadura para soltar alguns blocos e formar plataformas acima da água (blocos leves, heim!?).

Vá por cima dos blocos para poder ter acesso ao outro lado da sala.

Não esqueça de pegar um Small Medkit ao lado da entrada.

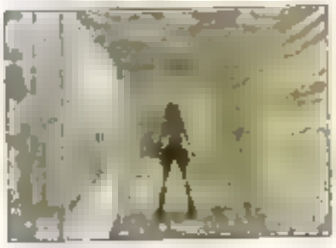
Vá de frente para a porta com duas fechaduras laterais e empurre o bloco móvel do lado esquerdo entre duas colunas.

Empurre o bloco duas vezes e em seguida suba nele. Saque a arma e abegue um gorila que vai aparecer. Se você olhar bem para o chão, vai perceber três placas (a quarta está abaixo da pedra onde você está) cheia de escritas. Cada placa abre uma (ou duas) portas.

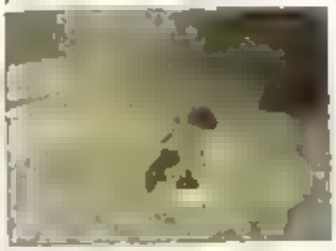


Botando o gorila para dormir, desça da pedra e vire à esquerda. Entre na porta aberta e pegue munições

Depois volte de frente para uma porta no alto da parede (foto), puxe o bloco para cima da placa e vire-se para trás.



Da entrada, você avistará uma chave e um Small Medkit dando sopa. Não se precipite em pegá-los, isso é uma armadilha! Ainda da entrada, olhe para os lados e você vai ver uma pedra em cada lado da sala. Para não se estrepar nesta armadilha, ande até o Small Medkit e dê um pulo para a localidade da chave.



Depois de pegar a chave, volte para pegar o kit de primeiros socorros e saia da sala.

Empurre o bloco para cima da placa do lado esquerdo (para saber o lado, fique de frente para a porta no alto da parede)

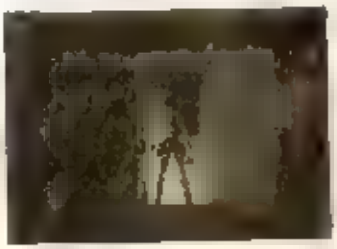
Quando encaixar o bloco em cima da placa, suba no bloco e mate alguns ratos que vão sair da porta para então descer e pegar um Small Medkit em cima de um bloco dentro da sala.

Volte e empurre o bloco para cima da última placa e suba outra vez em cima do bloco. Mande bala no gorila que vai sair em disparada pela sala.

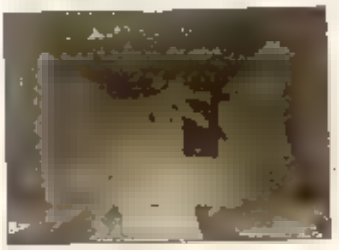
De cima do bloco, pule para a porta no alto da parede e não saia em disparada. Há um par de lâminas laterais, passe por elas e pegue um Large Medkit e mais uma chave. Saia da sala e vá para a porta com duas fechaduras. Antes, dê uma passada na porta aberta ao lado para pegar munição.

Use as chaves para abrir a porta, salve seu progresso no cristal de save e não desça ainda. Fique na diagonal à direita da porta, como mostra a foto.

Dê um pulo normal em direção às inclinações do lado e quando tocar na primeira, escorregue um pouco (cerca de meio segundo). Então pule e mantenha o botão de pulo pressionado. Obs.: não mexa no direcional!



Após a sessão de pulos, Lara vai parar numa entrada para uma sala com plataforma. Além das plataformas estarem flutuando (que mentira), elas ainda se quebram.

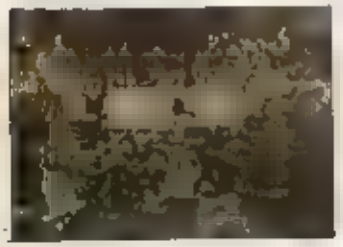


Faça o seguinte: fique de frente para a plataforma rente a entrada. Dê um salto para frente e quando cair em cima da plataforma, ponha para a esquerda e pule novamente. Ao tocar a outra plataforma, ponha para frente e pule outra vez

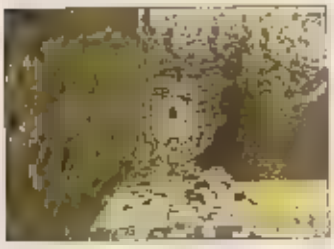
Faça o mesmo na seguinte e quando estiver na penúltima, ponha para a direita e pule. Da última plataforma, dê um salto para frente (só para garantir). Resolvendo este puzzle, você pode pegar o segundo **SECRET** (munições). Caso você erre, dê um loading para

recomeçar do save anterior.

Depois de pegar o secret, volte para a rampa e desça por ela para sair da boca do perigo. Ao cair na água, nade em linha reta (ignorando o crocodilo) e vire um pouquinho para a direita .

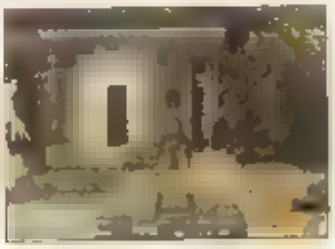


... para chegar até esta entrada. A entrada vai dar num lugar bem cheio de altos e baixos.



Ao chegar neste local (foto), utilize-se da rampa para chegar até o outro lado (caso você erre, vai ter que fazer todo o caminho de volta). Do outro lado, baixe a alavanca para abrir uma porta embaixo d'água em algum lugar (calma que vamos mostrar). Depois caia na água, na parte de baixo, nade para fora deste local.

Procure esta entrada com duas estátuas (que parecem fazer julzo ao signo de sagitário). Mate o crocodilo e siga para o bloco do lado direito.



Suba neste bloco e em seguida dê um toque para trás fazendo com que Lara caia na água de novo.

Dentro d'água, nade em linha reta para baixo da entrada com as duas estátuas. Mais adiante você vai notar umas pedras mais claras, atrás destas pedras se encontra uma entrada (a que você abriu a pouco).

A entrada vai levá-lo para um cubículo com um cristal de save e uma alavanca. Baixe a alavanca para abrir a porta acima e depois salve seu progresso.

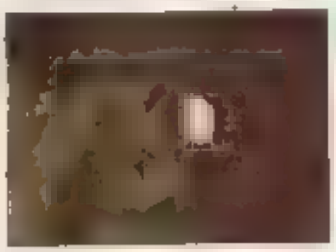
Nade de volta até a entrada e passe pelas estátuas em direção à entrada, um a delas vai ganhar vida

Cruze a porta imediatamente e fique atirando de dentro. Fique dando saltos de um lado para o outro para esquivar-se dos projéteis que a criatura solta. Se você sair outra vez, a segunda estátua também ganha vida. Obs.: não é obrigatório matar as criaturas.

Mais à direita, depois das colunas vermelhas, você vai encontrar o cara que infernizou você durante um bom tempo. Mande bala nele e desta vez ele não vai poder fugir!

Depois de matar o cara (ha, ha, coitado), vá até seu corpo para pegar uma chave, a segunda parte do Scion e a arma dele.

Depois suba em um dos blocos e pule para o andar acima (foto).



Use a chave na fechadura para abrir a saída. Ainda no andar de cima, não deixe de pegar um Large Medkit em um dos lados.

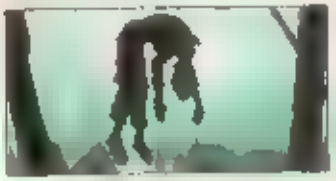
Quando descer, em ambas as paredes laterais da sala tem munição para a metralhadora. Depois que pegá-las, entre pela porta para concluir mais uma fase.

Depois da porta, Lara começa a traduzir as figuras desenhadas na parede. Depois que você salvar seu progresso, Lara vai tentar unir as duas partes do Scion e por um instante ela vai ver pessoas ou criaturas estranhas realizando algo com o artefato.

Seja lá o que tenham feito, não foi nada bom sucedido. Um dos indivíduos pega o artefato e o arremessa para o mais longe possível da cidade onde estava.

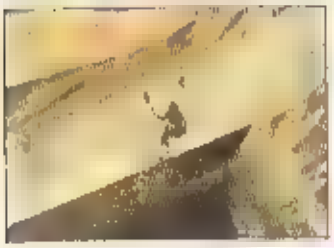
Mas já era tarde demais, o destino da cidade se encerrara quando um meteoro se chocou contra ela...

... e os gigantescos maremotos contribuíram para devastar a cidade...

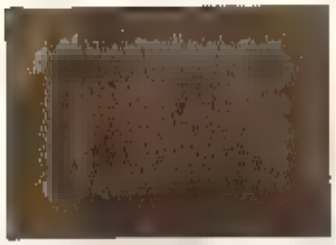


... juntamente com seus habitantes. Lara ainda não conseguiu entender do que se tratavam as tais visões, eram apenas trechos de uma grande tragédia que acontecera há muito tempo por causa do artefato que ela procura... Mas por outro lado, ela acaba sabendo onde encontrar a terceira parte do Scion e assim, dando continuidade à aventura. Será que ela vai entender quando pegar a terceira parte do Scion? Vamos descobrir...

CITY OF KHAMOON



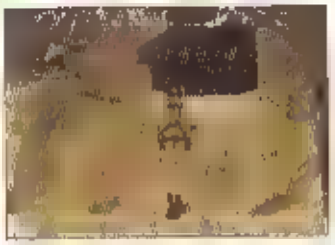
Hora de novos desafios, então vamos nessa... Indo mais adiante, pendure-se, caia e agarre-se em seguida na fenda mais abaixo. Daí vá pela fenda até a extremidade do lado direito e baixe a alavanca.



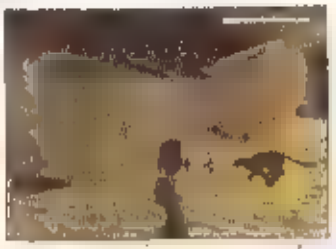
Depois de baixar a alavanca, desça e puxe um bloco que está fechando a entrada na vala.

No pequeno corredor atrás do bloco, você pega um Small Medkit e munição. Pegando estes dois itens, saia.

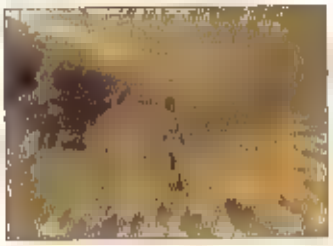
Do lado de fora do corredor você deve ter notado um segundo bloco móvel isolado (atrás da vala). Passe este bloco por cima do qual você pulou para entrar no corredor e posicione-o junto à coluna como mostra a foto.



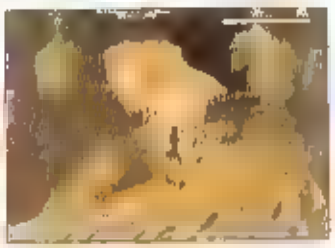
Finalmente, subindo na coluna, pendure-se na borda da subida e siga um pouco para a direita, para só então poder subir.



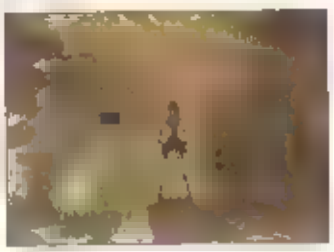
Ao subir, saque a arma e atire numa pantera negra (poxa, finalmente um felino diferente).



Matando-a, suba na plataforma acima do local de onde atirou no felino, para pegar mais um Small Medkit e munição.

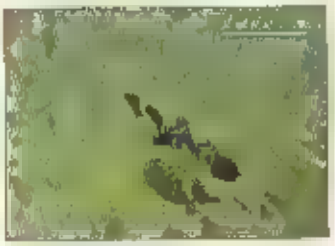


Em seguida, ande em direção à esfinge e fique neste ponto (foto) para matar uma espécie de múmia com agilidade felina.



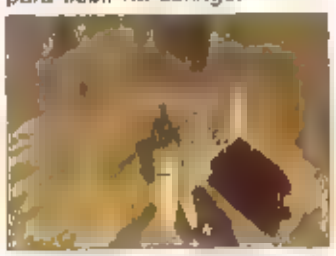
Após explodir o bicho na bala, ande para o lado direito. Deste ponto (foto) dê um salto para frente, para pular a primeira rampa e poder seguir caminho em direção à uma palmeira.

Suba pela parte alta da parede esverdeada pela vegetação grudada. Na parte de cima corra, pule e agarre-se na coluna. Pegue munição e dê um mergulho na água.



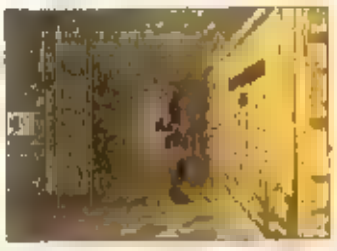
Dentro d'água, você vai pegar munições (uma no canto da piscina e uma outra no pé da coluna).

Saia da água e dirija-se para a esfinge. Não puxe o bloco móvel ainda, aproveite-se dele para subir na esfinge.



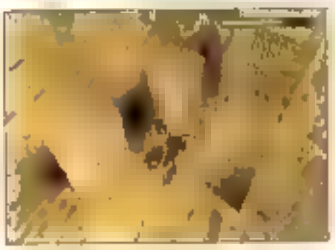
Ande pela parte lateral da mesma e vá para a parte de trás dela. Lá, você vai pegar munição e uma chave, depois salve seu progresso.

Volte para o bloco móvel na parte da frente da esfinge e puxe-o uma vez (pois é só uma vez mesmo). Entre pela entrada que se encontra atrás do bloco



Use a chave que você acabou de pegar na fechadura para abrir a porta

Chegando ao fim do corredor, suba na primeira estrutura do lado direito de Lara (foto).



Daí de cima, pule para a outra estrutura ao lado e mate a pantera negra sem se preocupar. Depois siga para uma entrada do lado direito perto do portão e da última estátua.

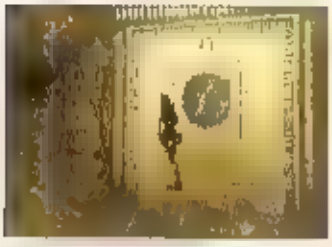
Ainda com a arma na mão,

suba pelo corredor com cuidado, uma outra pantera vai sair repentinamente da entrada ao lado do corredor.

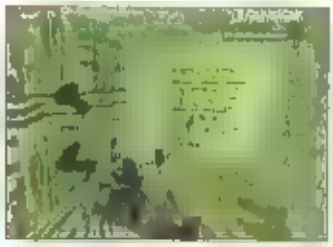
Acabando com a danada, siga para o cristal de save e, antes de salvar seu progresso, mate um crocodilo na parte baixa.

Ignore a rampa ao lado e siga em direção à esta estátua mais ao fundo da sala arenosa. Tomando esta estátua como referência, vire para ■ direita da tela e se você olhar para uma duna de areia rente à parede, há uma entrada.

Fique neste ponto mostrado pela foto e dê um pulo para cima da duna de areia. Em cima da duna, vire-se para ■ esquerda e no cubículo, você pega ■ primeiro **SECRET** (munição e um Large Medkit). Retorne para a estátua.

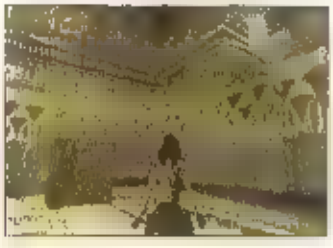


Fique de costas para a estátua e ande até a rampa. Chegando quase no final da rampa, um pedregulho vai cair e rolar para cima de você; dê um pulo para um dos lados.

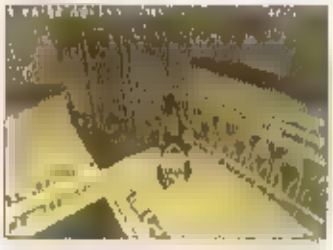


Tirando esta armadilha de funcionamento, siga para o buraco com água. Dentro dele há um corredor que vai dar até uma porta trancada, baixe a alavanca ao lado para abrir a porta.

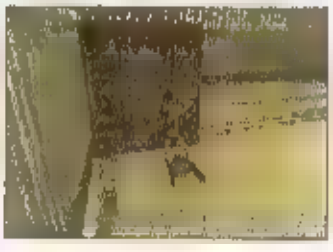
Suba o mais rápido que puder na parte seca e atire num crocodilo. Da parte seca, vá para onde ela é dividida (foto), do lado em que a plataforma do andar de cima não fica cobrindo o local onde você está, para só então poder subir.



No andar de cima, antes de salvar seu game, vá para o bloco móvel ■ empurre-o contra a parede.



Após empurrá-lo, vá para a parte de trás (do lado esquerdo da tela) o ...

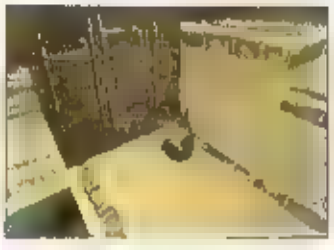


... empurre-o para ■ caminho do outro lado, como mostrado na foto.

Suba nele ■ então, corra, pule ■ se agarre na plataforma mais adiante.

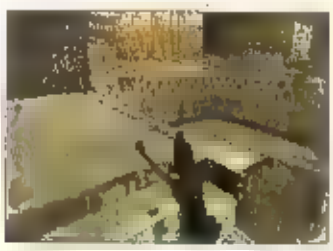
Da plataforma, siga para dentro da pequena sala cheia de desenhos e suba a escada. Da escada, suba pela entrada no teto e baixe a alavanca.

Volte para o bloco e o empurre de volta para a sua posição original, para então empurrá-lo para perto do cristal de save.

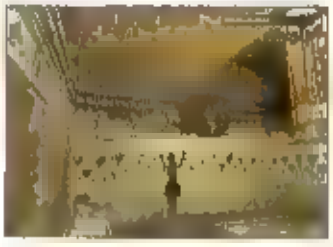


Salve seu progresso e vá para o outro lado do bloco para puxá-lo uma vez. Depois vá por trás dele e o empurre até ■ borda.

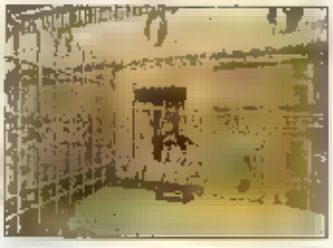
Feito isso, você vai poder ter acesso à plataforma com um outro bloco móvel. Corra, pule e agarre-se.



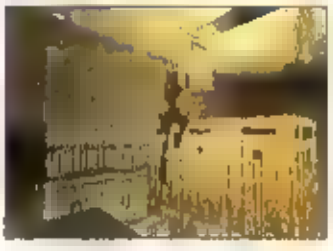
Empurre o bloco uma vez e em seguida, mantenha o direcional para baixo e mantenha pressionado ■ botão de agarrar-se.



Volte para o bloco de onde você pulou e equipe as Magnuns para acabar com a raça de mais uma múmia. Acabando com ela, corra, pule, agarre-se novamente na plataforma e cruze a entrada (por onde a múmia apareceu).



Baixe a alavanca ao lado da porta para abrir um alçapão de ouro.



Empurre o bloco ao lado da porta uma segunda vez e suba nele. Dele, corra, pule e agarre-se na plataforma.

Segure o botão de andar ■ fique na beira da plataforma. Agora dê um pulo parado e agarre-se na entrada acima.

Subindo, baixe a alavanca que está em um dos lados da sala. A alavanca vai abrir um alçapão ao redor da estátua de um gato.

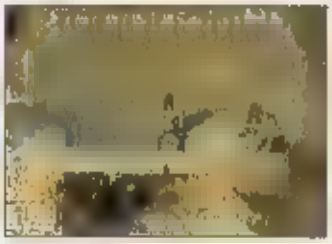
Ficando de frente para o gongo de prata (que parece mais pedra), vá para a extremidade do lado esquerdo, como mostrado na foto. Desto ponto, pule para a plataforma adiante.

Da plataforma, corra e pule para as rochas. Chegando até as já citadas, não ande em linha reta, vire à direita...

... delas para pegar munição. Depois desça pela inclinação do lado esquerdo.

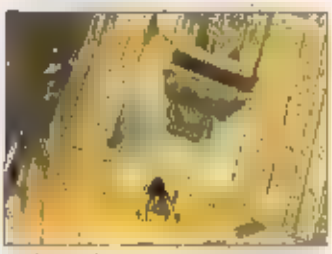
No final da inclinação, pegue um Small Medkit. Depois corra e pule para a plataforma de pedras ao lado.

Deste ponto, olhe para baixo e mate um crocodilo que está rondando a área logo abaixo.

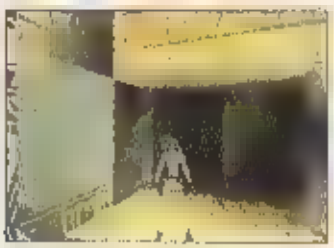


Ainda do mesmo ponto (a plataforma), olhe para a parte do local onde se encontra a estátua do gato e o alçapão que você abriu, corra e pule para lá!

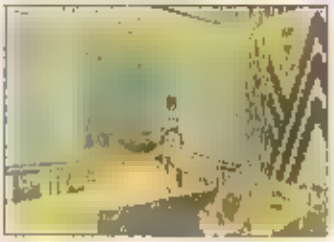
Pegue a munição e depois, olhe na direção do gongo de prata (foto). Suba em cima do pequeno pilar rente ao gongo, corra e pule para a plataforma. Nesta plataforma você vai adquirir o segundo **SECRET** (munição), em seguida pendure-se na beira da plataforma e desça.



Vá para a estátua do gato e fique de frente para ele; olhe para baixo para ver um bloco para então poder descer sem sofrer danos.



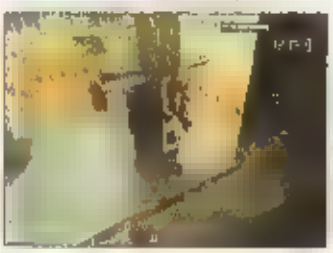
Na parte de baixo, você vai perceber duas entradas ao lado do bloco. Estas duas entradas são uma armadilha para jogadores curiosos, elas levam para o mesmo perigo (um buraco com estacas).



Vá para a entrada do outro lado da sala e vire à esquerda para pegar mais munição (*"Pra que tanta munição"*, você deve estar se perguntando. Porque daqui pra frente vai ser uma guerra).

Depois vire-se e caia pelo buraco. O buraco vai dar acesso à uma sala grande e escura. Vá para uma entrada do lado (e acima) do cristal de save e abaixe a alavanca para abrir um alçapão e clarear mais o lugar

Então vá para perto da estátua do gato logo ao lado do cristal e suba no espaço na parede atrás do mesmo para pegar mais munição.



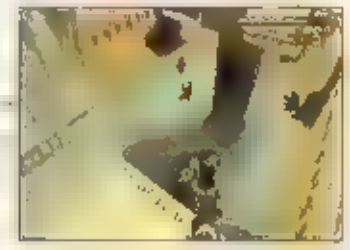
Antes de salvar seu progresso, mate duas panteras que perambulam pela parte de baixo da sala. Dê um save game, pendure-se (para evitar perda de life) e solte-se.

Ao tocar o chão, empunhe as armas e fique atento com mais duas panteras que vão sair de uma entrada ao lado do pilar.

Livrando-se dos felinos, vá para o buraco de onde vieram para pegar um Large Medkit.

Depois volte e suba no pilar quebrado abaixo da plataforma ligada a uma ponte.

Subindo para a plataforma, atravesse a ponte e caminhe para o lado esquerdo do pilar. Você vai avistar um espaço na parede atrás de mais uma estátua de gato (realmente, os egípcios adoravam estes felinos; a propósito, você sabia que Lara está no Egito?). Corra, pule e agarre-se, e...



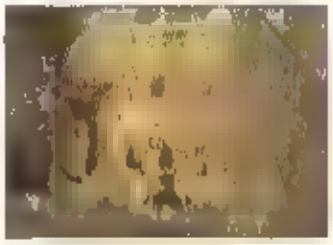
... atrás da estátua do gato (no espaço na parede) você vai pegar o terceiro **SECRET** (mais munição) desta fase. Desta ponte onde se encontra, aproveite para

matar mais duas panteras, para só então descer. Depois que descer, vá para a entrada (frente à anterior, onde você pegou o Large Medkit) do outro lado da sala para pegar um Small Medkit, em seguida suba para a plataforma ligada à ponte...

... e siga pela entrada logo ao lado. No corredor cheio de curvas, ande sem parar e com as Magnuns em mãos. No fim do corredor você vai encontrar mais uma múmia (inclusive você vai até perceber a agilidade do bicho). Meta bala nele, sem esquecer de encher o life (se realmente necessário).

Tirando mais um do seu caminho, suba na entrada no canto da parede ao lado da porta.

Subindo a escadaria de areia, suba no pilar de ouro para pegar um chave. Depois suba pela duna de areia para chegar até a entrada que dá acesso para algumas plataformas.



Pule nas três plataformas que se encontram numa linha reta e na terceira, pegue munição (pelo jeito Lara vai dar início à terceira guerra mundial) e depois pule para a plataforma ao lado.

Baixe a alavanca e faça o caminho de volta até a sala onde você destruiu a múmia.

Ao baixar a alavanca, um alçapão se abre em baixo da duna de areia. Pendure-se e caia, a rampa vai descer Lara sem perda de life.

Suba pelo meio da duna de areia em direção à porta. Use a chave para abrir a porta de ouro (por que Lara não levou a chave com diamante)...

... para abrir a porta ao lado (que também é de ouro) e permitir que mais uma fase seja finalizada com tudo a que você tem direito.

OBELISK OF KHAMOON

Começando de onde você acabou (a fase anterior, claro), suba pelo lado esquerdo do corredor que dá para uma duna de areia.

Para continuar seu caminho por outro corredor que dá acesso para uma grande sala com blocos móveis. Vamos descobrir o que há de bom por trás dos blocos (legal, parece a porta da esperança), puxando-os em sentido anti-horário.

Puxe o primeiro bloco do lado direito da sala duas vezes e o alinhe com uma porta de ouro na parte de cima da parede ao lado.

Empunhe a arma e vá até um pouco além da entrada, voltando em seguida para poder atacar e desviar-se das investidas da pantera.

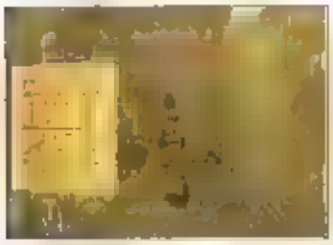
Aprofundando-se no corredor, você vai encontrar um Small Medkit. No bloco ao lado do que você puxou há apenas mais um felino. Empurre o bloco se quiser matá-lo. Pulando para o terceiro bloco logo ao lado.

... você terá acesso a um buraco com uma rampa logo abaixo.

Para descer, pendure-se e ao cair, saque as armas e detone mais

uma pantera. Livrando-se do felino, baixe a alavanca para abrir a porta logo acima e suba pela coluna mais adiante.

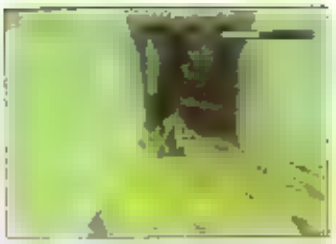
Em cima da já citada coluna, pegue um Small Medkit e suba logo ao lado. Suba pelos blocos escuros que dão de frente para uma entrada do outro lado da sala. Corra e pule para a entrada.



... e em seguida pule o buraco adiante e vá para trás da porta de ouro para pegar mais munição. Depois caia no buraco e volte para a sala dos blocos móveis. Puxe o último bloco ao lado, caia n'água e nade até a superfície (do outro lado).

Mate o crocodilo e fique ao lado do cristal de save e na reta do gongo de prata.

Desta posição (de frente para o gongo do outro lado), caia na água dando um toque para baixo e desça para pegar uma chave; do lado esquerdo há munição (ou vice-versa caso você caia primeiro do lado da munição).

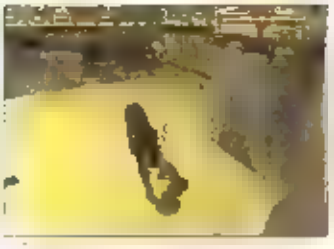


Suba novamente para o cristal e salve seu progresso; então mergulhe no meio da estrutura e vá até o fundo. Em um dos dois únicos buracos da estrutura que tocam o chão, você vai encontrar um Small Medkit. Pegando-o, nade e volte até a sala dos blocos.

Da sala dos blocos, vá para a fechadura no corredor pelo qual você iniciou a fase e use a chave.

Entre na porta ao lado, que se abriu e terá acesso a uma sala com uma coluna no meio da água. Na plataforma que rodeia o pilar, você pega munição (dentro da água também).

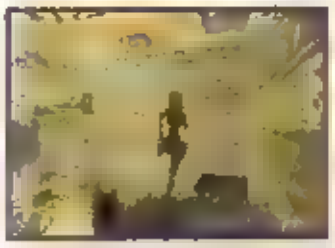
Fique de costas para a porta, vire-se para o lado direito e siga em linha reta para uma entrada meio camuflada (foto). A entrada dá acesso a uma descida.



No fim da descida, puxe a arma e acabe com a raça de duas panteras.

Depois siga para esta estrutura e

... da mesma, suba na plataforma acima. Da plataforma, pule para a coluna ao lado e dela,...



... vire-se para a plataforma da qual você acabou de pular. Corra, pule e agarre-se na plataforma adiante.

Agora, corra e pule para a plataforma sustentada pela coluna...

... para só então dar um salto para a que vem a seguir. Pegue o Large Medkit que está rente às duas colunas e em seguida suba para a plataforma acima.

Assim que subir, vire-se para a direita. Corra e pule para a outra plataforma adiante e repita a mesma coisa...

... com a que vem ao lado. Tá ficando cansativo, mas vamos continuar.

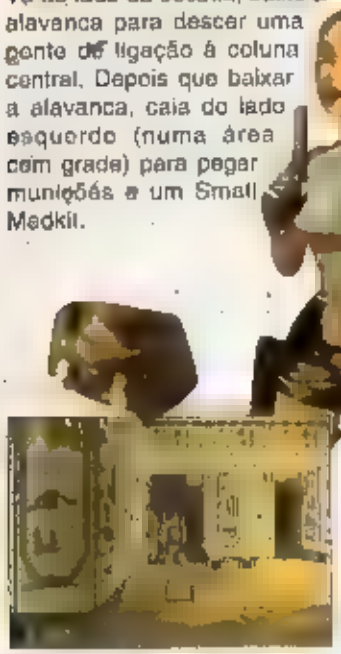
Depois de pular o resto e chegar até este pilar, suba no mesmo e depois na plataforma acima. Já tá acabando, güenta aí!

Corra e pule na diagonal para uma outra plataforma mais à frente do lado direito e de lá, corra, pule e...

... agarre-se na próxima com um cristal de save. Depois dessa cansativa subida, salve seu game e equipe a Shotgun.

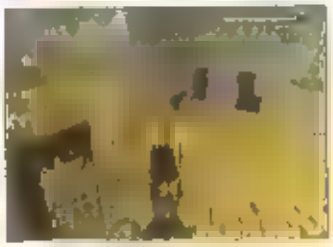
Suba na plataforma ao lado e ande até o começo da escada. Dê três tiros na múmia que vai descer correndo e depois vai caminhar em sua direção. O bicho explode quando morre, então não fique perto dele neste momento ou vai sobrar para você!

Vá ao lado da escada, baixe a alavanca para descer uma ponte de ligação à coluna central. Depois que baixar a alavanca, caia do lado esquerdo (numa área com grade) para pegar munições e um Small Medkit.



Depois volte para onde está a alavanca e suba a escada. Na sala de onde a múmia veio, há uma entrada no chão.

Caindo por ela, você vai descer por uma rampa que passa ao lado de uma grande estrutura. Quando chegar no solo plano, vire-se para a direita e suba pelo primeiro espaço na parede.



Baixe a alavanca e equipe as Magnums para acabar com mais uma pantera. Desça e vá para o local de onde a pantera veio para poder pegar mais um item que você já deve estar amarelado de tanto coletar ultimamente: munição!

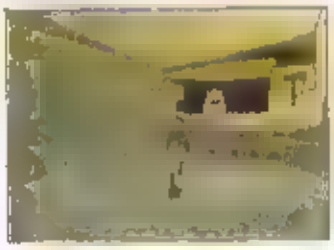
Volte para a rampa, que virou uma escadaria (???) depois que você baixou a alavanca e suba-a. No meio do caminho, pule para o chão ao lado e salve seu progresso.

Siga para a entrada ao lado e vire à direita. Pegue um Large Medkit no meio da escada e baixe uma alavanca no final da mesma.

Volte para a área onde estava o cristal de save e repare que a descida ao lado virou um escadaria (?!?). Suba até o topo da escada e vire-se para a direita. Corra, pule e agarre-se na pequena fenda no alto da parede.

Vá pendurado até o outro lado e ao descer, você vai perceber mais uma rampa. Vá em direção à entrada do lado oposto a rampa, abaixo a alavanca no cubículo e volte até a rampa que não é mais rampa, é uma escada. Alavanca poderosa!!!

Suba a escada e fique de costas para a parede no fim dela. Ao invés de subir pelo buraco acima, equipe a Shotgun e então fique pulando. Durante os pulos, Lara vai mirar numa múmia que ronda pela localidade, mande bala a cada pulo.



Matando o bicho, suba e baixe a alavanca do lado direito da tela para baixar uma segunda ponte. Obs.: você precisa de quatro artefatos para concluir esta fase. Você já deve ter notado que vai baixar mais duas pontes que se ligam à coluna central. Nesta coluna (ao fim da cada ponte) você vai pegar estes quatro artefatos. Só pegue elos depois que você baixar todas as pontes.

Depois de baixar a alavanca, caminhe na direção do gongo e atrás do mesmo, pegue um Small Medkit. Salve seu progresso e baixe a alavanca do outro lado da sala para abrir a porta ao seu lado. Volte para a sala anterior e desça a escada (lembra da alavanca que baixou a primeira ponte).

Caminhe ao lado dos pilares dourados até chegar nesta ponte e fique rente à coluna central (foto). Tomando uma boa posição, corra, pule e pendure-se na coluna.

Em cima dela você pega o primeiro **SECRET** (munição e um Small Medkit).

Ainda em cima da coluna, localize o gongo de prata e fique na reta dele, como mostra a foto. Então, corra e pule na direção dele.

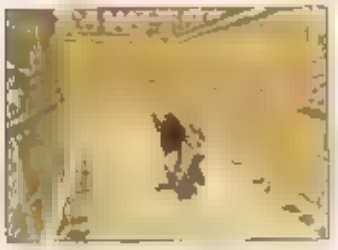
... para pegar o segundo

SECRET (munição e um Large Medkit), atrás do gongo. Obs.: você vai sofrer uma pequena perda de life. De costas para o gongo, desça do lado direito da tela (na rota da alavanca em cima da escada).

Caminhe na direção da alavanca e entre pela passagem ao lado, que vai dar acesso a uma sala gigantesca.

Vá pendurado pela lenda na parede do lado esquerdo, suba e vá pendurado até chegar na parte onde você passa subir logo ao lado.

Da área, suba na plataforma acima que tem um pilar dourado.



Na entrada ao lado, você pega o terceiro **SECRET** (Large Medkit e munição).

Saindo do outro lado do pilar, corra e pule para a plataforma adiante e dela para o estreito caminho adiante.

No final do caminho, você vai encontrar munição. Depois que pega-la, faça o caminho de volta.

Chegando a este ponto (foto) entre o caminho estreito e a plataforma, caia entre eles.

De cima da plataforma, desça pelo lado dela, para cair em cima de outra e...

... dessa outra, pendure-se e vá pendurado até a outra extremidade. Obs.: não se solte por nada, caso você caia até o chão da sala, terá de enfrentar duas múmias e de uma só vez. Não há necessidade disso, a não ser que você seja um louco por perigo!

Chegando ale a outra extremidade, pendure-se e vá pendurado até o outro lado.

Quando chegar na plataforma, corra, pule e agarre-se na outra com um cristal de save.

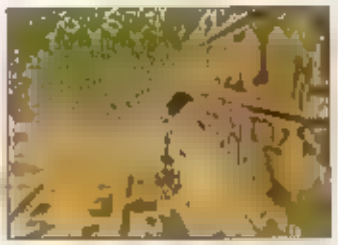
Antes de dar um save, siga entrada a dentro para baixar mais uma alavanca e a mesma descer mais uma ponte. Salve seu progresso e faça o caminho de volta até à saída.

Quando estiver na sala do pilar central, caia n'água e vá para a sala dos blocos (lembra-se deles logo no começo da fase?).

Ao chegar na sala dos blocos, a porta no alto da parede vai estar aberta.

Entre por ela e empunhe as armas (ou a Shotgun, mas é bom ir poupando esta). Ao subir a escada, mais uma múmia vai partir com tudo para cima de você. Bala nela!!

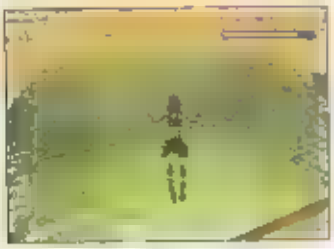
Livrando-se do bicho, fique de frente para o gongo de prata. Do lado esquerdo está a última alavanca que baixa a última ponte que dá acesso ao último artefato



Baixando a ponte, siga pelo caminho ao lado para pegar os artefatos. Pule de ponte em ponte e pegue todos os quatro. A cada um que você pega, uma porta submersa vai ser mostrada.

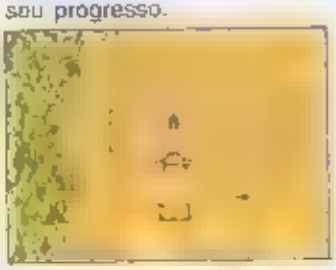
Pegando os quatro, esta porta vai se abrir. Dê um mergulho sem cerimônias para a água. A porta aberta está localizada na parte de baixo do pilar.

Tome um ar antes de descer. Quando estiver por dentro do pilar, você terá que ser rápido. Ao entrar pela passagem (chegando ao chão), siga em linha reta. No meio do corredor submerso há dois espaços entre as paredes laterais. Pegue munição no espaço do lado esquerdo e rapidamente volte a fazer o trajeto. No próximo espaço (do mesmo lado) há um Small Medkit) e do outro lado há mais munição.



O corredor a seguir é bem cumprido, nade diretamente para fora da superfície. Depois desça e pegue mais munições e um Small Medkit abaixo do ponto (foto) onde você tomou um ar.

Voltando para a superfície, mate uma múmia que ronda o local. Vá para o cristal e salve seu progresso.



Na parede atrás do save há mais munições, suba lá para pegar. Em seguida, vá para a entrada ao lado que...

... vai dar acesso a uma sala com uma duna de areia. Pule para a duna e mate mais uma múmia (essa coisa de matar quem já morreu tá lembrando Resident Evil). Em um dos lados da duna, há um Large Medkit. Agora vá para uma entrada no alto da parede (há alguns degraus perto desta entrada). Suba e desça a escada que...

... vai dar acesso a fase anterior. Siga rumo à coluna em meio a água (do lado da esfinge), e nela que você vai ter que colocar os artelatos. Cada artefato tem seu encaixe (coisa bem lógica).

Depois de encaixá-los corretamente, uma porta gigantesca ao lado da esfinge vai se abrir. E finalmente mais uma fase será concluída ao cruzar esta porta. Uia!

SANCTUARY OF THE SCION

Lá vamos nós outra vez... Descendo a escada e cruzando a porta, equipe a Shotgun e não suba a escada

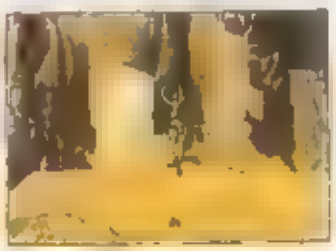
Fique na entrada da escada e espere (com a Shotgun na mão) duas múmias. Atire nelas e volte para pegar mais munição em cada canto da porta. Em ambos os lados da entrada da escada há duas grades, mas isso fica pra mais tardo.

Suba a escada e no final dela, no fundo da sala, você pega munição. Suba pela estrutura ao lado...

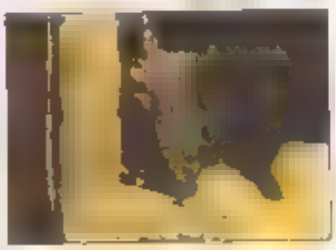
... para sair do lado de fora da gigantesca esfinge. Do lado de fora, escorregue pela parte íngreme perto de um caminho em meio às rochas.

Na parte de baixo, equipe as Magnums e detone uma criatura que vai surgir de repente.

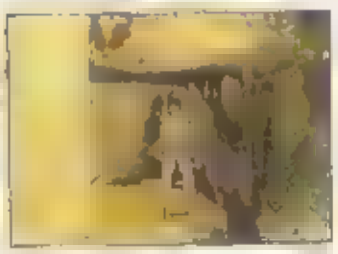
Destruindo a criatura, fique de frente para a esfinge (foto). Suba pelas rochas que estão à frente da colossal estátua.



Ao subir no paredão, vá para o lado direito.

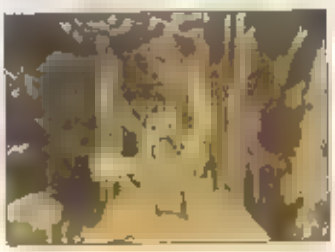


Nesta fase, você vai ter que decorar cada canto que vai explorar. Portanto, muita atenção.



Seguindo caminho pelo lado direito do paredão, haverá um ponto em que você deverá ir pendurado para continuar

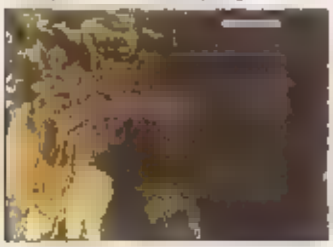
Depois, siga pendurado, suba e siga para a direita.



Na hora de pular pelos buracos,

dê pulos normais. Quando avistar munição, corra e pule para onde ela está.

Mesmo colocando muitas fotos, não vai ajudar e sim complicar. Portanto, como já dito, sempre faça um cálculo de onde você vai ter que pular. Veja se é necessário correr ou não. Bem, depois que você chegar ao cristal de save, baixe primeiro a alavanca e depois salve seu progresso.

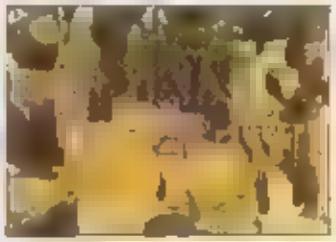


Depois do save, puxe a Shotgun e acabe com um... hã... 'demônio voador?! Acabe com seja lá o que for e depois, pule para uma plataforma atrás de onde está a alavanca.

Faça um cálculo antes e depois que tiver certeza, corra e pule.

Pegue a munição e fique rente a outra plataforma mais adiante. Corra, pule e agarre-se. Pegue mais munição e em seguida...

... dê um pulo normal para a outra plataforma, agarre-se e se solte. Obs.: você vai sofrer um pequeno dano.



Na parte de baixo, pendure-se na parte da estrutura que logo abaixo tem uma inclinação para aliviar a queda.

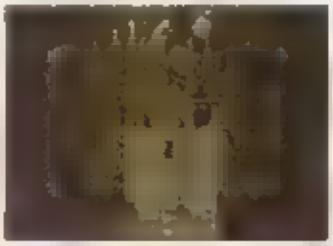
Depois, vá para o outro lado da esfinge, na direção destas rochas (foto).

Vá na direção desta pedra e quando subir nela...

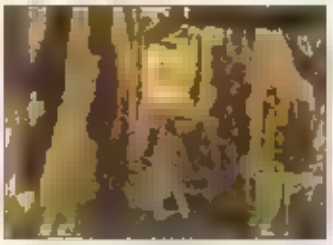
... corra e pule para a outra mais acima.

Em cima desta segunda pedra, olhe para cima (para ver a plataforma), então ande até a ponta da pedra, dê um pulo parado e agarre-se. Logo depois...

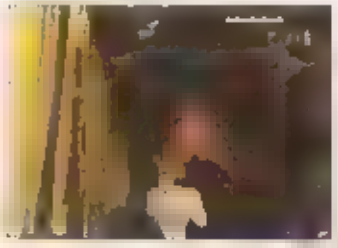
... corra, pule, agarre-se no pilar mais adiante e então, corra e pule para o outro do lado esquerdo. Agora, suba na plataforma rochosa (foto), siga para o cristal e dê um save.



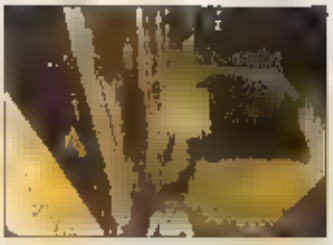
Salvando seu game, ao lado há um corredor com lâminas laterais (como elas vieram para aqui?). Do ponto onde estava o cristal de save, dê dois passos na reta das lâminas, quando elas estiverem se abrindo, dê um mergulho para facilitar a parada.



Pegue o Small Medkit, siga pelo estreito caminho sem pressa. Chegando ao buraco, dê um pulo normal para frente e baixe a alavanca para abrir uma porta com um cristal de save em frente.

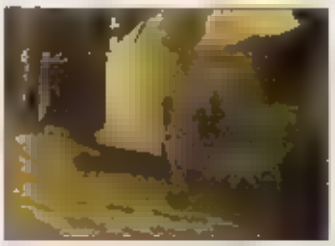


Saque a arma, espere mais uma criatura voadora aparecer, acabe com ela e...

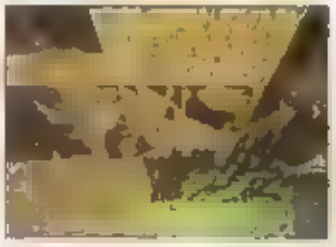


... olhe para a plataforma mais adiante, onde fica à vista um Large Medkit. Dê um pulo normal até lá.

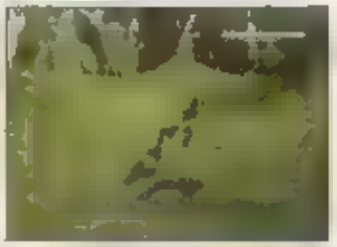
Depois de pegar o item, ande em direção à esfinge, pendure-se e se solte em seguida para cair em cima de uma inclinação para amortecer a queda.



Entre por um corredor ao lado da esfinge. No final dele, pegue munição e entre pela porta que está aberta.



Mais adiante da entrada, você vai ver uma rampa que dá direto para a água. Vá nesta rampa, escorregue de costas e agarre-se na borda. Ande para a plataforma ao lado, pegue munição e depois suba por uma entrada mais acima da parede.



Subindo a primeira leva de degraus (um tanto grandes demais), você vai ver um outra descida que leva para a água.

Mergulhe, pegue uma chave no fundo e volte para os degraus.

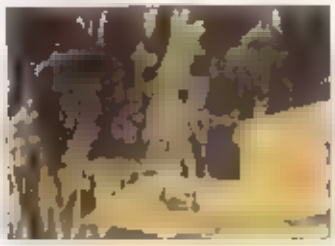
Continue subindo os degraus e você vai parar numa rampa. Desça por ela e quando estiver chegando ao seu final, ...

... pule e agarre-se na plataforma. Ao subir, vire-se para a direita e use a chave na fechadura para abrir a porta na outra extremidade da plataforma.

Lembra daquelas estátuas de sagitário que ganharam vida. Atrás da porta, você vai ter que encarar mais uma criatura. Fique a uma boa distância da porta; quando o bicho atirar, dê pulos parados para se esquivar.

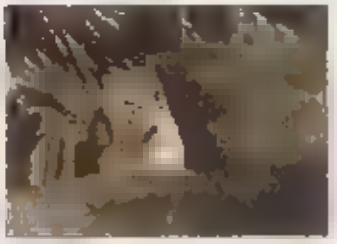
Acabando com o bicho, entre na sala e pegue o artefato em cima da pedra no centro da sala. Pegue um Small Medkit e salve seu progresso. Realizados estes eventos, retorne até o lado de fora (para a estátua da esfinge).

Escale o paredão (rente à esfinge). Mas desta vez, tome o caminho da esquerda, subindo a plataforma logo acima da primeira escalada



Pegue a munição e continue o caminho.

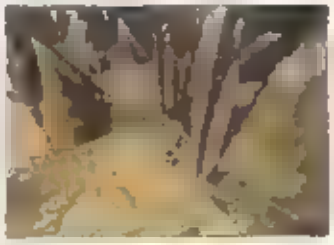
Olhe bem cada pedra antes de pular. Chegando até certo ponto do caminho você vai avistar mais uma criatura esquisita.



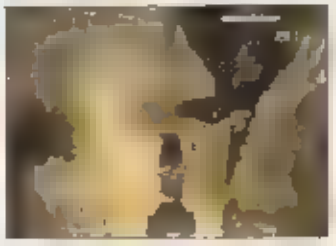
Após uma subida dos infernos e finalmente chegando à entrada, salve seu progresso e entre pela porta. A sala é dividida por uma parede, cujo último bloco da mesma é removível

Vá pelo lado direito, empurre o bloco, depois dê a volta e suba por ele.

Na próxima entrada, equipe as Magnuns e detone mais um quadrúpede sagitariano (sem ofender quem tem este signo!), matando o bicho, dentro da sala você vai pegar mais um artefato e mais um Small Medkit



Pegando o artefato, volte para a entrada e escorregue pela ladeira ao lado. Pegue um Large Medkit no final da mesma e detone a criatura.

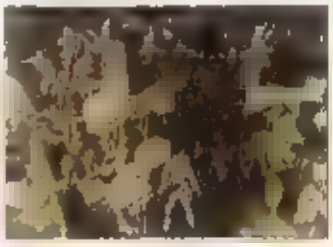


Quando estiver alicando nela, ela pode revidar com projéteis ou bolas de fogo (hadouken).

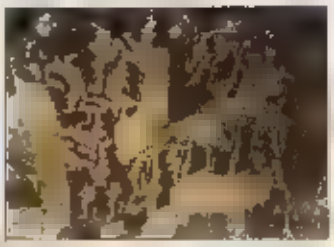
Desça e suba nesta pedra. Da mesma coma, pule e agarre-se na borda

Faça uma escalada pela cabeça da esfinge (não é por nada, mas a estátua é tão grande que Lara vai parecer um piolho passeando). Encaixe um dos artefatos na entrada logo que subir.

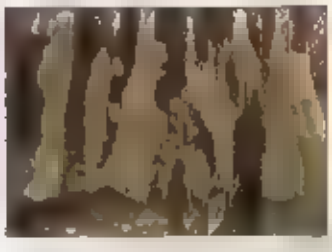
Dê a volta e encaixe o segundo artefato para abrir uma porta que está no peitoral da estátua (lá embaixo).



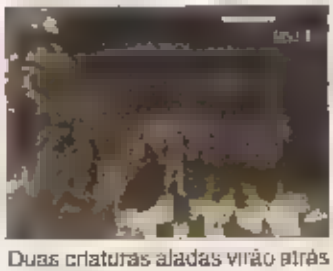
Depois de encaixar o segundo artefato, vire à esquerda e ande um pouco para frente. Dê uma olhada no paredão e procure um objeto vagando no ar. Quando localizá-lo (foto), fique rente a ele e então, corra e pule.



Pulando na direção exata do objeto, você vai caminhar no ar. Quer dizer, numa plataforma invisível. Use o botão de andar para se movimentar sem correr o risco de se estrepar lá embaixo.



Pegue o primeiro e único **SECRET** (munição) desta fase. Sem soltar o botão de andar, saque as Magnuns e espere por alguns instantes.



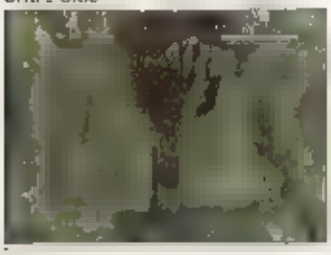
Duas criaturas aladas virão atrás de você; permaneça na plataforma

ma sem se movimentar e mande bala nos bichos (eles não vão conseguir atacá-lo). Se livrando das criaturas, olhe para o paredão (sem soltar o botão de andar). Caminhe na direção do paredão até Lara parar e em seguida ande (lateralmente) para a esquerda até Lara parar outra vez.

Certifique-se de que Lara não ande mais para frente (na direção do paredão) e nem para o lado esquerdo. Então solte o botão de andar e dê um toque para baixo (Lara vai dar um pulinho para trás). Corra (em direção à plataforma no paredão) e dê um pulo seguido de um agarrão. Depois ande um pouco para a direita e solte-se. Desça do paredão e siga para a frente da estátua. Obs.: você perderá um pouco de life.

Finalmente, chegando a parte frontal da esfinge, pegue (se não pegou antes) munição perto da porta e então entre.

Lara vai cair num lugar completamente cheio de água. Olhe para as estátuas abaixo d'água e fique entre elas.



Nade em linha reta no meio delas (foto), para pegar munição. Em seguida, nade para o colo da segunda para pegar mais munição. Suba para a superfície e fique de frente para elas de novo. Agora, seja rápido e mergulhe em direção a uma entrada entre os pés da estátua do lado direito e abaixe. Do lado da porta (dentro do corredor entre os pés da estátua), baixe a alavanca.

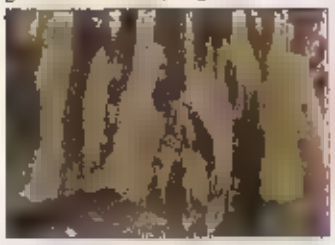
A porta vai se abrir e a água vai inundar tudo. A correnteza vai levantar Lara, então suba para a superfície. Fora do perigo, suba neste pilar (foto) e dê mesmo...

... pulo na diagonal para a outra coluna e agarre-se a ela.

Desta coluna, vire-se para a direita e então, corra, pule e agarre-se à estrutura do outro lado da sala.

Chegando nesta entrada, equipe a Shotgun (de preferência) e escorregue.

Dê três tiros nele e já era; em seguida salve seu progresso.

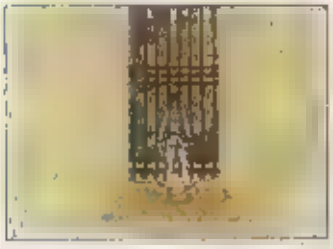


Na reta do save, caminhe até a borda e pendure-se.

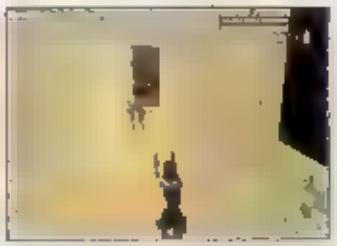
Caia na coluna abaixo e da mesma, corra na diagonal, pule e se pendure. Para facilitar as coisas, ache um lugar apropriado e dê um mergulho.

Suba no colo da estátua do lado direito e baixe uma alavanca perto do braço esquerdo. A porta que está entre os pés da estátua da direita se abriu. Mergulhe, nade para lá e suba para a superfície.

Quando estiver subindo a "curta" subida, não perca a paciência, durante o caminho você vai encontrar munições.



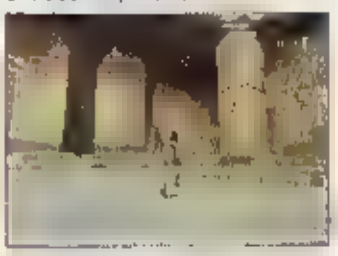
Será que existe uma mulher com a capacidade de Lara Croft? Bem, chegando no final da curta e rápida subida, haverá um corredor. Salve seu progresso e vá pegar o artefato no final do corredor.



Ao pegar o já citado, dê vários saltos para trás e equipe a Shotgun (se tiver munição ainda). Além do corredor há três criaturas aguardando-o. Voltando para o começo do corredor, as chances dos bichos o alcançarem serão mínimas. Mate os menores usando o corredor como refúgio.

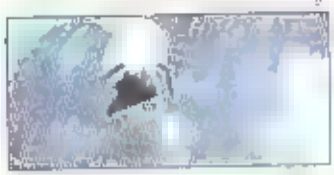
Ao sair, vai restar um (o sagitário). Atire nele com arma normal se preferir e fique pulando de um lado para o outro, para os projéteis não o atingirem.

Coloque o artefato no encaixe ao lado para abrir o portão. Ande até ele e antes de descer, pegue um Large Medkit e munição (juntos). Escorregue e, chegando ao corredor logo abaixo, procure uma entrada na parede.



Como todo game tem que ter alguma (ou alguém) para encher o saco, mais um carinha vem torrar sua paciência. Parece que alguém está abrindo a boca para todo mundo a respeito do Scion. Desça bala no cara, mas tome cuidado com seu life. Matando o cara, ele é tão miserável que nem deixa um item (pão duro).

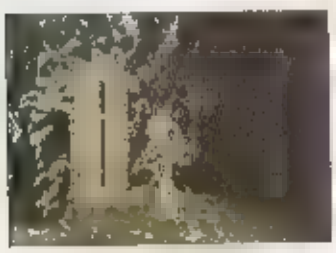
Pela sala cheia de pilares não há nada, então suba pela escada perto de onde o cara apareceu e no final, pegue a terceira parte do Scion. Lara ficou tanto tempo na escuridão que ao sair para fora dela, o sol ofusca sua visão, mas ela nota que há mais alguém. Dois caras armados rendem Lara e um grandalhão segura a mina. Para surpresa de Lara, Natla está por trás de tudo. Ela aparece para pegar o que ela alto proclama "dela" por direito. Por Lara saber demais, Natla manda matar a mina. Numa fuga desesperada, Lara sai em disparada para o penhasco e salta, mas ainda leva uma chuva de bala. Pouco depois vão todos embora e Lara pega sua moto para ir atrás de Natla mais do que put...pu... puxada das idéias.



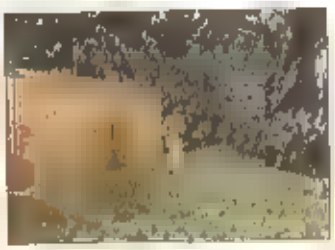
Natla está de partida para uma ilha, mas Lara não quer deixar por menos e vai atrás com moto e tudo. Ela salta de uma rampa em direção ao barco e mergulha. Invadindo o barco, Lara é vencida pelo cansaço e acaba dormindo. Mais tarde, ela acorda disposta a encarar qualquer coisa e parte atrás de Natla e seus capangas...

NATLA'S MINES

Lara completamente desarmada vai atrás de Natla e entra na água por baixo d'água. Não há nada para se fazer aqui, então vamos procurar confusão! Nade em direção à cachoeira e ao chegar nela, passe por baixo e você vai perceber um corredor.

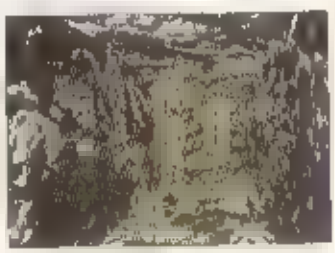


Atrás da cachoeira há um corredor. Quando você chegar na primeira subida, ignore-a, vire-se para a esquerda e abaixe a alavanca para abrir uma porta.

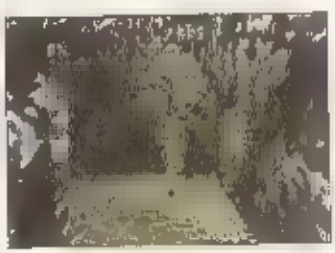


Feito isso, volte para a água e nade para a outra extremidade (com caixas) ao lado do barco amarrado. Entre pelo caminho ao lado e siga em linha reta, na direção de uma pedra com uma barricada.

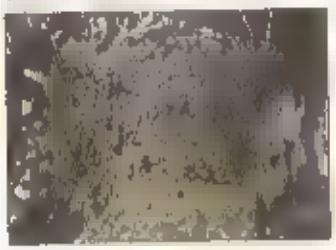
Do lado esquerdo desta pedra há uma caixa. Puxe-a para revelar um corredor.



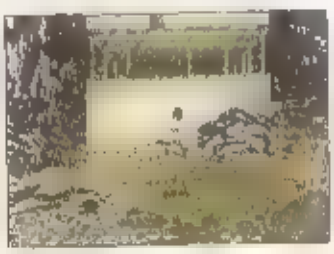
No fim do mesmo, baixe uma outra alavanca que vai abrir um outro portão.



Nade outra vez para trás da cachoeira e quando chegar neste ponto (foto) de novo, suba e continue o caminho que está liberado.

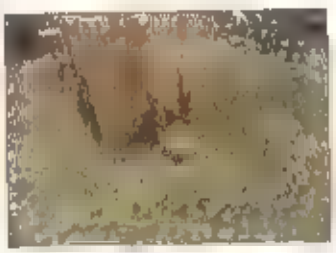


No final do corredor, corra e pule para a plataforma com mais barricadas ao redor. Quando pular, pule na diagonal para o lado esquerdo (quase contra a parede) para não bater nas barricadas e cair.



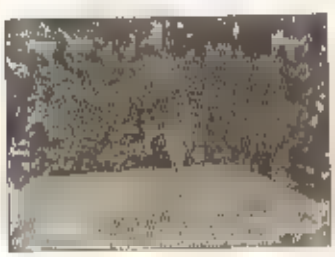
A passagem a seguir vai dar acesso a um guindaste que sustenta uma casa. Abaixo da casa há um Large Medkit, pegue-o.

Depois siga para a casa de controle do guindaste, pegue munição e salve seu progresso. Observe o painel (foto) e repare que falta algo: três fusíveis! Então vamos procurá-los!



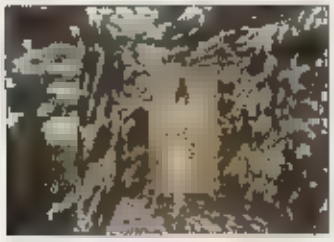
Saia da cabine de controle do guindaste e entre por uma abertura do lado esquerdo. Você vai chegar numa área com casebres condenados. Do lado direito da passagem há uma caixa. Desça a rampa e puxe uma vez esta caixa. Depois vá pelo lado e...

..., puxe-a duas vezes para o lado direito (para frente do casebre). A caixa deve estar embaixo de um buraco no teto rente ao casebre.

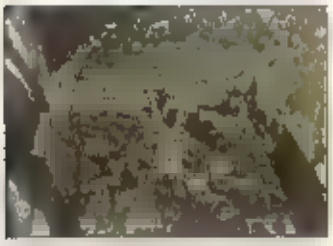


Posicionando a caixa no local

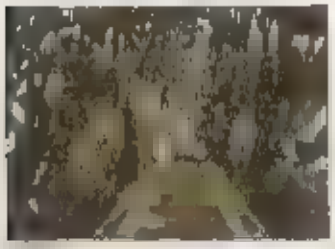
correto, suba na mesma e então corra e pule para cima do casebre. Então siga para o lado direito, na direção da parte falsa.



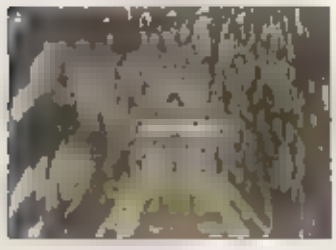
Por trás do casebre, há uma subida. Quase no final dela, baixe a alavanca para soltar o barco (lá perto da cachoeira).



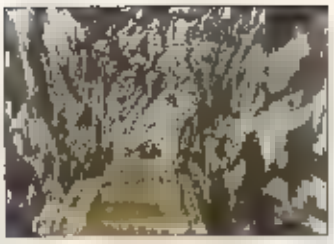
O corredor vai terminar numa descida (rampa). Passe ao lado dela, pendure-se e caia. Se você posicionou a caixa no lugar certo, não perderá life na queda.



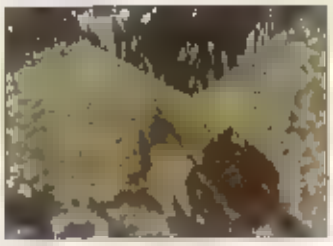
Voltando para a área dos casebres, siga os trilhos que vão dar num portão. Chegando perto do mesmo, ele se abre. Hora de brincar com o perigo! Encoste na primeira barricada para fazer um pedregulho rolar.



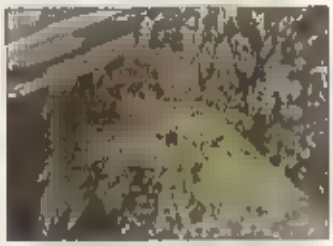
Agora não pode haver erros ou é morte na hora! Mais adiante tem mais duas barricadas e ao lado (se não percebeu ainda) há um barranco com um outro pedregulho. No final do barranco, há uma entrada e seu objetivo é chegar até ela antes da pedra barrar a passagem. Então você vai fazer o seguinte: dê dois passos para trás da primeira barrica (onde você viu uma pedra rolar)



Em seguida, dê um pulo para trás e saia correndo sem soltar o botão de pulo. Fazendo isso, Lara vai dar dois passos e pular em seguida para cima da segunda barricada. Continue correndo (agora em direção ao fim do barranco) e não solte o botão de pulo até Lara pular outra vez para cima da rampa. Quando pular pra cima da última barricada e cair em cima do barranco, apenas corra para a entrada.

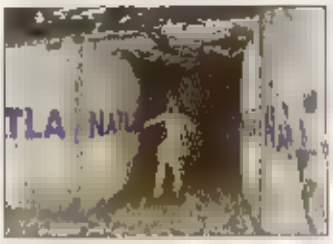


O pedregulho não o pegará por pouco. Na primeira curva do corredor, pegue o primeiro fusível e salve seu progresso



Quando continuar subindo a ladeira, não tenha pressa. Chegando a esta parte da subida, um pedregulho vai rolar para o seu lado. Para escapar dele, volte, pois se você for para o outro lado, uma outra pedra vai rolar. No fim do caminho, pendure-se, solte-se e siga para a porta pela qual você veio. Se ela estiver fechada, não se afobe. Suba no barranco ao lado (de onde rolou a pedra que você teve que ser mais rápido). Entre pela passagem e ela vai levá-lo para a área dos casebres.

Volte para a cachoeira e ao invés de descer, mergulhe. Então suba no barco (pelo meio dele). Do barco, corra e pule para esta parte (foto) com caixas mais ao fundo.

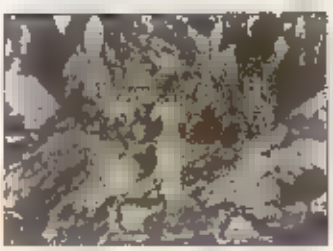


Passe por trás delas e siga para uma caixa mais escura e com uma rachadura. Antes de puxá-la, pegue munição do lado esquerdo no espaço (foto).

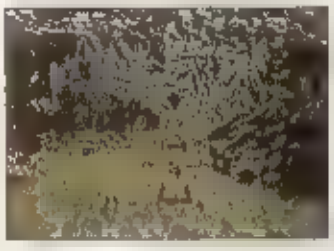
Então puxe a caixa e a empurre para o espaço onde estava a munição. Puxe a outra caixa mais ao fundo e tire-a do caminho

O corredor vai dar acesso até uma alavanca que ao ser baixada, vai tirar um carrinho de mineração que obstruía o caminho.

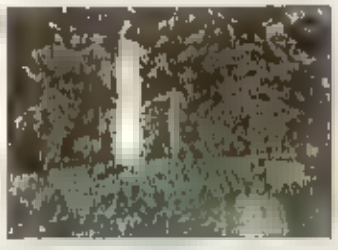
Volte para a água e suba ao lado (onde tem mais caixas). Siga pela passagem e ao chegar até à pedra que fica na rota do caminho, vire à direita



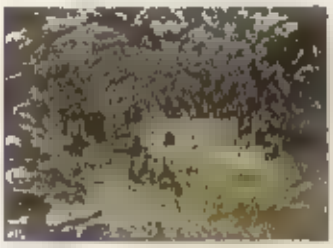
Na passagem após o carrinho de mineração há uma caixa obstruindo o caminho. Empurre-a duas vezes e suba na mesma. De cima da caixa, suba numa abertura no teto e pegue munição. Baixe a alavanca mais ao fundo para abrir um outro portão e desça. Continue o caminho além da pedra e...



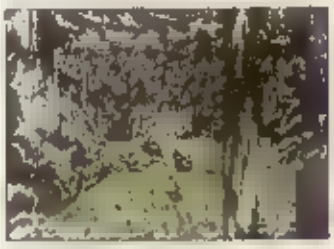
... ao chegar numa área mais aberta, pegue o segundo fusível e volte rapidamente para a cachoeira.



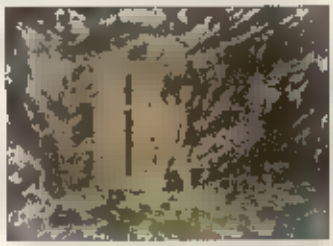
Mergulhe outra vez na água e nade para a passagem atrás da cachoeira. Vá até a área dos casebres condenados.



Ao chegar novamente na entrada da área dos casebres, vá para uma entrada do lado esquerdo (foto)

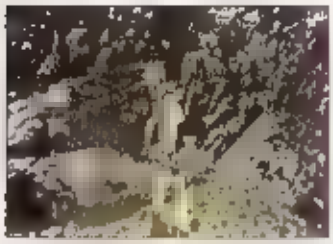


O caminho vai levá-lo até uma esteira e no meio desta esteira, está o terceiro e último fusível.



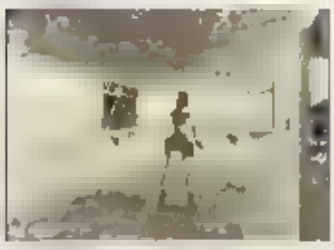
Do lado esquerdo da esteira

(depois da porta que você abriu) tem uma alavanca que ativa a mesma, e joga o terceiro fusível para um lugar de acesso.



Volte até um pouco antes da esteira e pegue o bendito fusível. Agora, vá para o guindaste.

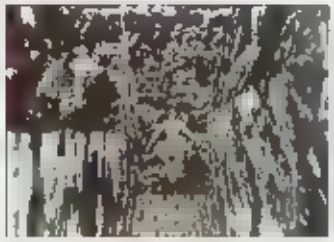
Na cabine do comando, encaixe os fusíveis para descer a casa.



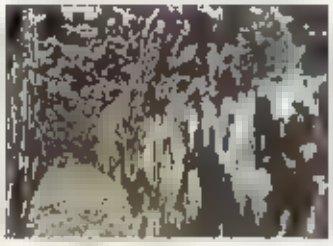
Quando a casa cair para o seu lado (literalmente falando), entre pela porta e pegue as suas queridas armas. Agora sim, armada e mais perigosa do que antes.

Equipe as armas. Suba na casa e do cima, corra, pule e agarre-se na entrada em meio ao paredão rochoso.

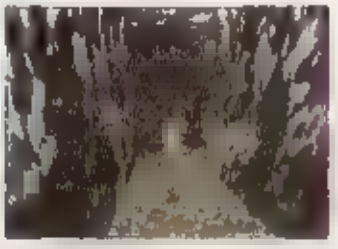
Do começo da passagem, segure o botão de andar e dê dez passos a frente. Feito isso, vire-se para a parede do lado direito e suba por uma entrada no teto.



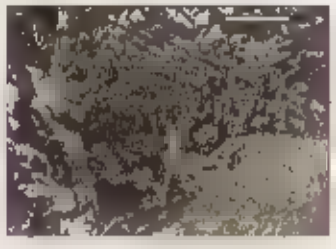
O caminho vai levá-lo até uma inclinação com uma placa e uma outra inclinação adiante. Ao descer, não vá direto para a placa, ela vai se abrir e uma armadilha cruel e mortífera vai estar logo abaixo.



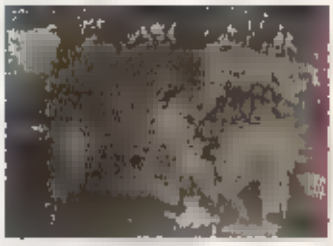
Fique pulando de um lado para o outro, durante uns quinze segundos (aproximadamente) para a placa subir. Então pare de pular e suba por uma entrada na parede do lado esquerdo. Na entrada, você vai pegar o primeiro **SECRET** (munição e um Large Medkit). Baixe a alavanca para abrir a porta e continue pelo corredor.



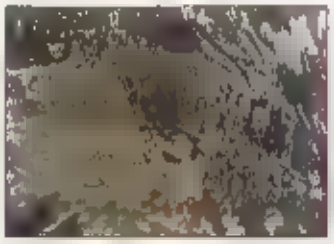
No final do mesmo, você vai sair ao lado da cachoeira e praticamente em cima do cristal de save. Salve seu progresso, mergulhe, suba para a margem do outro lado e siga para a localidade onde você pegou o segundo fusível.



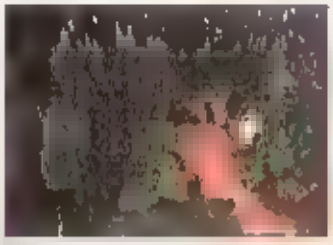
Chegando no local já indicado, saque a arma e acabe com o primeiro capanga de Natla que vai pintar pela área. Fique pulando para dificultar os acertos dele e não pare de atirar nele. Fique de olho no seu life e tome cuidado para não pular para dentro de algum buraco.



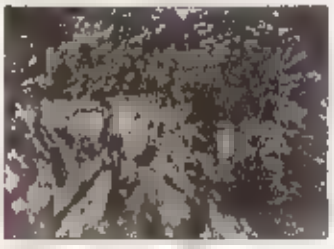
Após acabar com o cowboy, vá até seu corpo e pegue mais um par de armas.



Você deve ter notado que a área é limitada por um grande buraco com magma lá embaixo. Caminhe pela borda e localize uma plataforma abaixo; pendure-se e caia em cima dela.



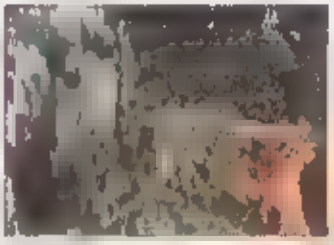
Salve seu progresso no cristal que vai estar na plataforma. Fique de frente para o paredão de onde você se pendurou e vire-se para o lado direito até ficar na mesma posição da foto. Deixe o ombro esquerdo de Lara encostado na parede, então corra e pule para frente.



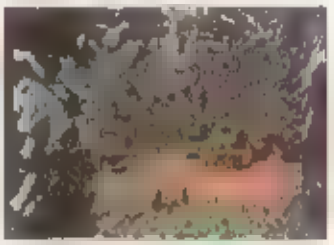
Fazendo tudo certo, Lara vai cair em cima de um lugar plano, mas também vai perder um pouco de life (nada para se assustar). Deste lugar plano, olhe na direção da plataforma de onde acabou de pular. Você vai avistar uma outra plataforma logo abaixo.

Vá pendurado pela fenda no paredão até a plataforma para pegar um Small Medkit. Faça o caminho de volta e ..

Chegando ao lugar plano, olhe para a parede do outro lado, onde tem mais uma fenda (foto).



Para chegar até lá, vá pendurado noutra fenda mais adiante no paredão. Você vai chegar numa outra parte plana. Desta parte plana, ande até a borda (de frente a fenda com magma). Na borda, dê um salto na direção da fenda e agarre-se.



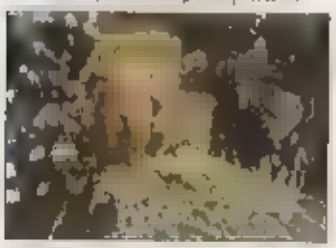
Vá pendurado até a outra extremidade sem se preocupar com o magma escorrendo na parede que Lara segue pendurada. Ela não vai sofrer nenhum dano (essa força demais). Chegando até a entrada, siga caverna adentro até chegar neste ponto (foto). Repare nas pedras acima da lava (ou magma, se preferirem).

Pule para o caminho na direção

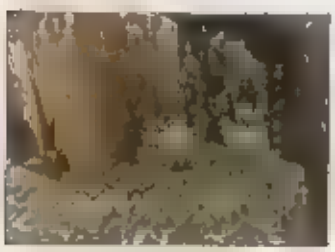
da queda de lava (foto). Um pouco mais adiante há duas plataformas, corra e pule para a do lado direito.

Então, corra e pule para a do meio mais à frente. Agora...

... desde pilar, vire-se para o lado direito (de frente para a parede) onde você vai encontrar uma abertura; corra e pule para lá

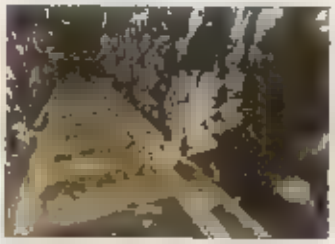


Vá para a caixa e a empurre rapidamente. Uma pedra vai rolar e tapar este caminho

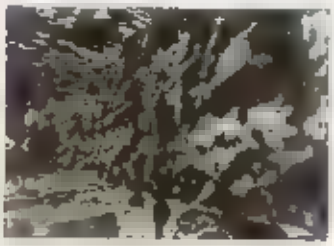


Vá para o lado direito da caixa e puxe-a uma vez, dê a volta e empurre-a contra a parede

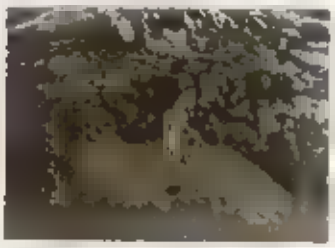
De onde você puxou a caixa, há uma entrada no teto. Fique de costas para a entrada fechada pela pedra e fique abaixo do buraco. Vire-se para a parede do lado esquerdo e suba. Em cima, pule para o espaço onde você vai pegar o segundo **SECRET** (munição e um Large Medkit). Então volte até a entrada na parede e siga pelo corredor que vai dar acesso a uma entrada para cima dos trilhos.



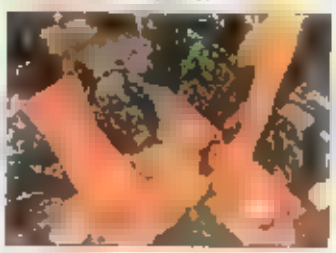
... onde você pega mais alguns baratinhos (large Medkit, munição e a Shotgun)



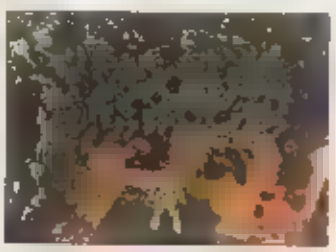
Volte para a abertura no teto (por onde você veio) e vá para o espaço onde você pegou o secret.



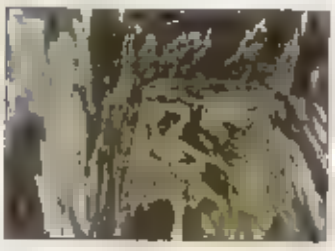
Voltando ao ponto do secret, lembra-se quando empurrou a caixa logo abaixo, ela bloqueia uma passagem (também para andar de baixo). Há uma outra passagem bem parecida (do lado esquerdo da entrada para o corredor onde você pegou a Shotgun). Desça por ela para voltar para os pilares em meio à lava vulcânica



Corra e pule novamente para o pilar. Nos outros dois, logo à frente, corra e pule para o do lado direito.

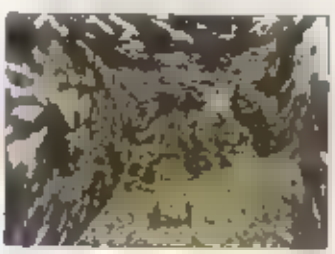


Corra e pule para o outro mais adiante e você vai ver mais dois. Desta vez, corra e pule para o do lado esquerdo (não se preocupe. Lara não vai escorregar); do mesmo pule para a entrada a seguir. Logo no começo (após entrar), você vai ver uma descida que leva direto para um buraco.

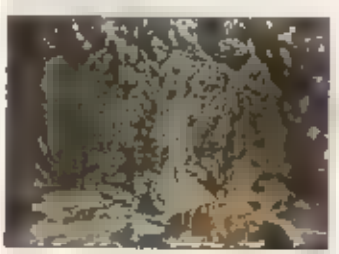


Escorregue de costas e agarre-se na borda para então poder cair em lugar seguro. Então pule e agarre-se na borda do outro lado.

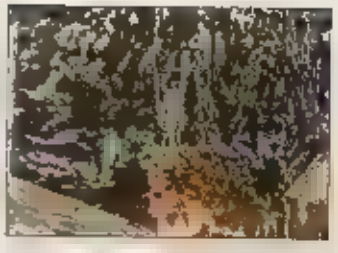
A seguir, você vai ver algumas caixas. Vá na direção das duas que estão isoladas no canto da tela. Puxe a que esta quebrada superficialmente em cima da escrita TNT (ou a que está entre a parede e a caixa ao lado). Puxe a caixa para a entrada ao lado e deixe-a perto da parede do lado esquerdo, onde tem uma outra entrada logo acima.



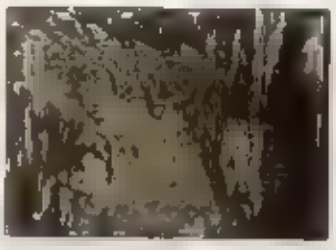
Nesta entrada, salve seu progresso no cristal de save e suba a ladeira ao lado



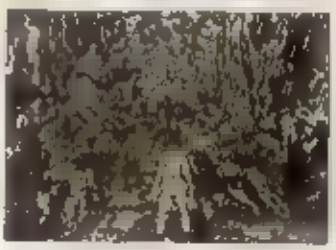
Na parte de cima haverá um buraco. Neste buraco, corra e pule para um dos lados (não pule de jeito nenhum para o corredor adiante).



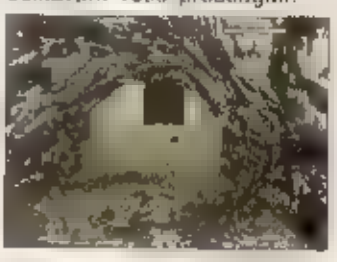
Um pedregulho virá rolando do corredor. Depois que ele cair no buraco, corra, pule para o já citado corredor e siga em linha reta para umas pequenas ondulações.



Siga pela linha logo após o corredor. Lá em cima, pegue munição e depois baixe a alavanca. Um tremor vai acontecer depois que você baixar a alavanca, então faça o caminho de volta até onde você salvou seu progresso e desça.



A caixa que você posicionou para poder ter acesso ao buraco explodiu e abriu caminho em meio às rochas que não deixavam você prosseguir.

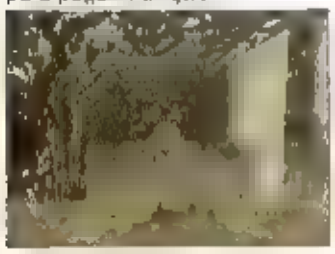


Saque as armas e vire à direita desta entrada (foto).

Um carinha em cima de um skate vai descer metralhando você de novo (a primeira vez foi no mergulho que Lara deu para esca-

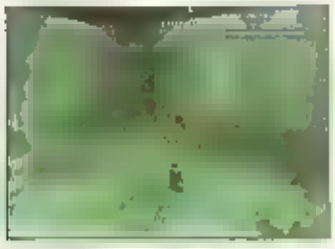
par de Natla e os capangas). É meio pé no saco acabar com ele, mas não pare de atirar nele. Obs.: fique sempre recarregando seu life quando necessário.

Menos dois, só faltam mais dois! Pegue as Uzis do cara e vá ao lado da rampa de onde ele veio para pegar munição.

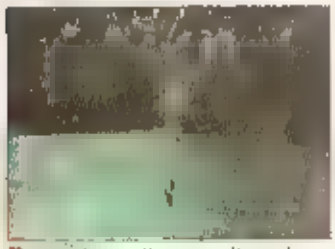


Volte até a entrada, corra e pule para o outro lado. Pegue mais munição e siga o caminho do lado direito.

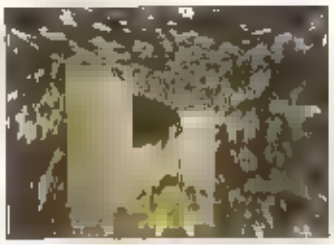
Quando você chegar até uma coluna grudada na parede (foto), olhe para o buraco ao lado dela. Você vai ver água ao invés e lava escaldante.



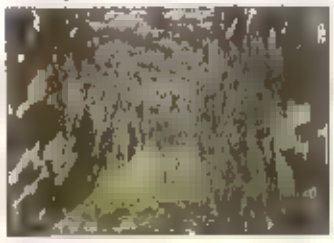
Caia nele e nade até uma porta, que vai se abrir quando você se aproximar. Atrás deste portão está o tercoiro **SECRET** (munição, um Large e um Small Medkit).



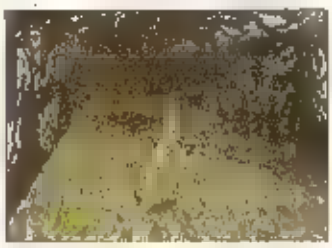
Pegando os itens, volte e logo após o portão, suba para a superfície e entre pela abertura na parede.



O caminho vai dar para a sala dos pilares onde você matou o cara do skate. Desça e logo abaixo, você vai pegar mais munição.

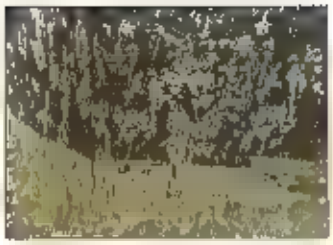


Siga pela esquerda junto à parede e suba a rampa. Entre na passagem e salve seu progresso. A esta altura (se não nos enganamos), você deve ter muita munição para as Uzis e para as Magnuns. Vá utilizando-se das Magnuns até o fim desta fase. Continuando...

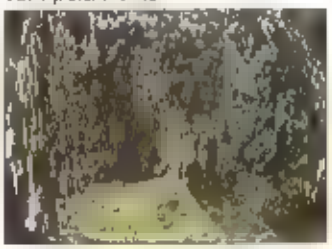


Quando for subir a inclinação a seguir, vá primeiro pelo lado direito (perto da parede do mesmo lado), mas seja apressado para subir. Ande! Um pedregulho vai descer, então esquive-se dele (sem subir mais). Depois que a pedra passar, suba pelo lado esquerdo (junto à parede do mesmo lado). Mais dois pedregulhos vão vir em sua direção. Dê um pulo lateral para a direita.

Assim que as pedras passarem, continue subindo pelo lado direito sem pressa quando estiver perto da próxima entrada. Subindo pelo lado direito, a pedra do corredor acima vai descer.



Subindo o corredor já mencionado, no final dele há uma abertura na parte de cima. Subindo por ela, dê uma olhada para cima para ver a alta e chata subida que vem pela frente.



Suba na plataforma à frente da rampa ao lado. Dela, vire-se para uma outra na diagonal, corra e pule.

Uma coisa que vai facilitar a subida, é que todas as plataformas estão umas ao lado das outras. Parece que você pode subir sozinho (se colocarmos fotos, é capaz de você se embananar todo).

Depois de subir pela entrada na parede acima da última plataforma, você vai chegar neste local (foto). Empurre o bloco na parede para abrir caminho e suba pelo buraco ao lado. Preste muita atenção na posição dos blocos, pois você está fazendo combinações.

Puxe o bloco acima e depois o empurre para o lado esquerdo.

O cubículo a seguir tem uma porta de ouro e um buraco rente a ela. Caia no buraco e puxe o bloco de parodo, depois volte para o ponto da foto e caia no outro buraco da saleta anterior.

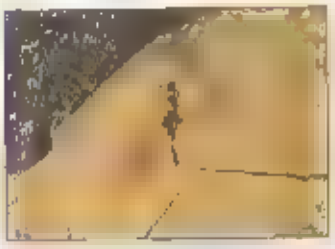
Quando cair, você vai ver o primeiro bloco que foi empurrado, deixe Lara de costas para a entrada (depois das plataformas na mesma sala onde você se encontra) e caminhe até o bloco. Empurre-o mais uma vez contra a parede e uma passagem vai ser revelada. Baixe a alavanca para abrir a porta do andar de cima em seguida, volte e suba pela entrada (para o andar de cima).

Vá para a porta aberta e desça a escada. Empurre o bloco no final da mesma e .

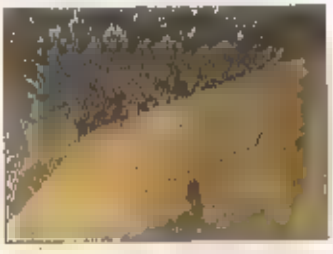
... siga para uma porta no fim do corredor que vai se abrir e fechar rapidamente. Perto desta porta, baixe a alavanca para abrir a última porta descoberta (onde você encontrou cristal do save).

Volte para aquela porta e salve seu progresso. Siga pelo caminho que a porta ocultava e você sair do lado de fora (em termos). Saque as magnuns e acabe com o grandalhão que vai aparecer. Fique pulando de um lado para o outro sem parar de atirar.

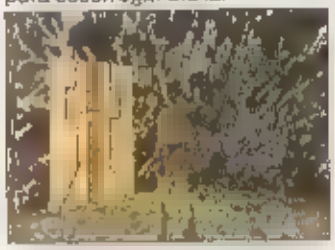
Acabando com o cara, pegue a (outra) Shotgun no corpo do cara e siga para a pirâmide logo à frente.



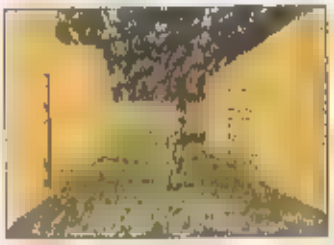
Suba em cima do portal da entrada e do lado esquerdo da pirâmide, você vai notar pequenos espaços. Vá subindo e pulando um a um.



Chegando ao topo, olhe para baixo na diagonal perto do paredão (foto). Perto de uma entrada mais abaixo, você vai ver um espaço. Corra e pule na reta do paredão para escorregar até lá.



Dentro do cubículo, baixe a alavanca para abrir uma porta, depois saia e escorregue até o chão.



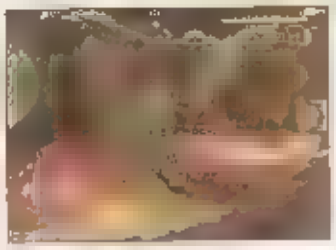
Vá em direção a estas portas e entre pela que estava trancada anteriormente. Pegue um Large Medkit e mais ao fundo, pegue o artefato.

Volte para a entrada na pirâmide e use o artefato no encaixe ao lado da porta para abri-la. Você não vai esperar a gente falar para entrar e concluir a fase, né? Opa, falamos! Há... bem, Nella parece conhecer bom a pirâmide (bom até demais). Ela usa o Scion num mecanismo e ativa algo muito grande e perigoso. Da ilha, a ponta da pirâmide fica a mostra. Qual será o plano de Nella?

ATLANTIS

Agora a coisa vai esquentar para o seu lado. Logo no começo, pegue munição e saque a arma antes de seguir adiante.

Saque as Magnuns (de preferência) e repare umas bolas vermelhas na parede no decorrer do corredor a seguir. As que tiverem movimento vão estourar e um alien vai aparecer.

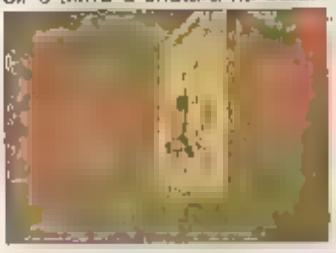


Acabe com o primeiro que vai aparecer do lado direito. Fique dando pulos para os lados, para não ser atingido pelos tiros do alien. Da última bola do lado esquerdo, também vai sair mais um alien. Bala nele!

Livrando-se da "escória do universo", siga para a porta no centro e pegue munição. Depois, vire-se para o lado esquerdo e caminho até a porta. Ao aproximar-se, ela vai se abrir e sua escadaria vai dar acesso ao andar logo acima.

Após subir a escada, siga em linha reta para um Small Medkit do lado de um pilar (do lado esquerdo). Em seguida, vá pegar munição no centro da sala e saque as armas! Um alien voador vai tentar subir para onde você está, aproveite para mandar chumbo nele.

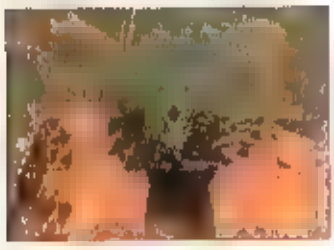
Detonando a criatura, siga para uma alavanca ao fundo da tela que está do lado de um pilar. Ela vai abrir uma porta, rente a ela mesma; baixe a alavanca que se encontra atrás desta porta para abrir outra porta que está rente a que você veio. Quando estiver indo para lá, mais uma bola vermelha vai se estourar e liberar mais um alien. Espere ele subir e serre a criatura na bala!



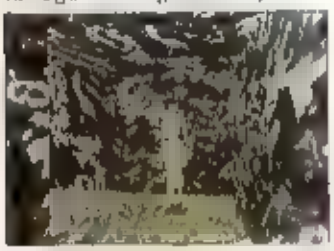
Então entre pela porta que você acabou de abrir e ao descer a escada, não se esqueça de baixar a alavanca para abrir a porta central da sala de onde vieram os aliens.

A porta no final da escada vai se abrir. Na sala (de onde vieram os aliens), ainda há mais uma bola vermelha. Você não é obrigado a destruir o bicho que vai sair de lá, mas se quiser... Bem, entre pela porta

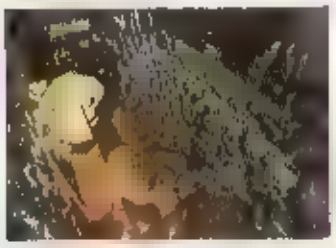
central e seguindo pelo corredor, você vai sair numa sala de lava escaldante. Vai haver mais uma criatura alada sobrevoando a região. Bala nele antes que ele se aproxime.



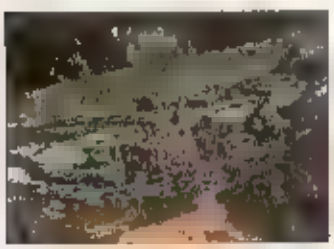
Livrando-se da criatura, vá para a plataforma e ao invés de pular para a outra, fique de costas para ela e pendure-se (foto). Você vai ver um pilar logo abaixo; solte-se e se agarre logo em seguida no pilar.



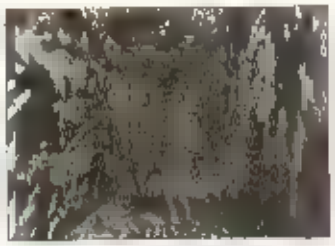
Depois de subir no pilar, a caverna a seguir vai levá-lo para o primeiro **SECRET** (munições e um Large Medkit). Continue pelo caminho para chegar até a plataforma do outro lado



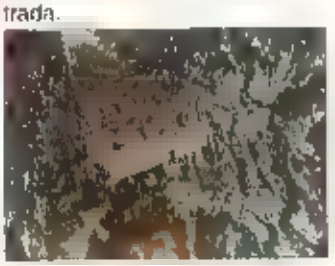
Quando chegar nesta área (foto) acima da lava com mais uma bola vermelha, vire-se para a fenda na parede. Aproxime-se da ponta da plataforma onde se encontra e dê dois passos para trás



Pule de encontro à parede onde está a fenda e agarre-se. Logo abaixo tem uma entrada, solte-se e agarre-se nela. Na primeira coluna do corredor que se segue, baixe a alavanca para abrir a porta do outro lado.

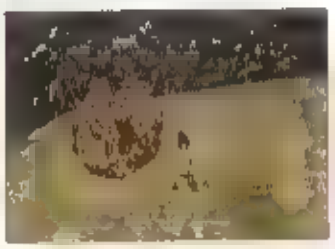


Continue subindo pelo corredor e pegue munição na saída. Pule para a plataforma transparente de onde você pulou para a entrada.



Em seguida corra, pule e agarre-se na outra plataforma onde se encontra a porta que você abriu. Não fique desesperado quando o bicho sair de dentro da bola vermelha, ele é meio lerdo e atrapalhado. Entre pela porta (ignorando o bicho) e salve seu progresso

Salvando seu progresso, o desafio a seguir requer muita velocidade. Corra, pule e agarre-se no pilar do outro lado

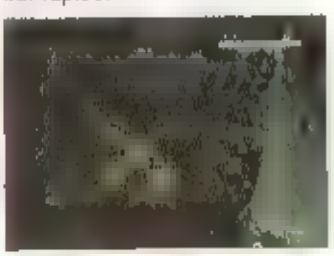


Corra, pule e agarre-se no mesmo. Dele, olhe para o ladeirão e você vai ver espaços. Ao correr e pular para lá, dê um segundo pulo para o espaço logo acima para escapar do pedregulho que vai rolar (como mostrado na foto).

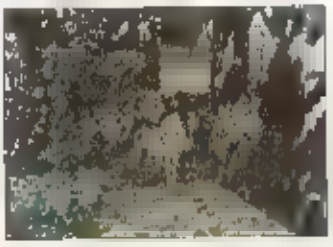
Pule para o próximo espaço mais ao lado e mais abaixo. Um outro pedregulho vai descer na sua direção. Você pode fazer duas coisas: uma é virar-se para o próximo espaço e pular o mais rápido possível (você vai ter uns quatro segundos); a outra alternativa é ficar de frente para o pilar logo abaixo, dar um salto para ele (quando a pedra estiver vindo) e manter o botão de pulo pressionado para Lara dar um pulo de volta para o espaço. Meio chato, mas fazer o quê?

Bem, passando por este mau bocado, vá pulando para os espaços que vão para a parte de cima do ladeirão. No topo, há uma entrada que vai levá-lo até o segundo **SECRET** (munições e um Large Medkit)

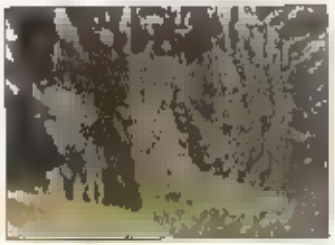
Pegando o secret, volte para o ladeirão e escorregue ladeira abaixo até a entrada (foto). Chegando até lá embaixo, a porta vai estar trancada. Agora você deve ser rápido!



Mergulhe na água e abaixe a alavanca na parede do outro lado. Rapidamente volte para a primeira coluna perto do onde você salvou seu progresso e...

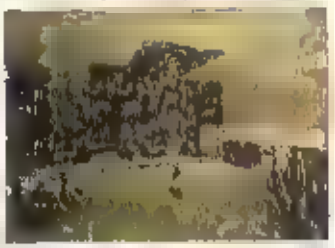


... suba na parte baixa. Corra, pule e agarre-se na entrada, para de mesma fazer todo o caminho de volta para a porta perto de onde você baixou a alavanca. Obs.: não é obrigado subir pelos espaços até o topo onde você pegou o secret.

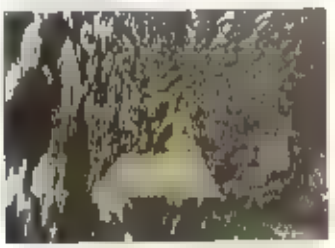


Conseguindo chegar até a porta (antes dela se fechar), ..

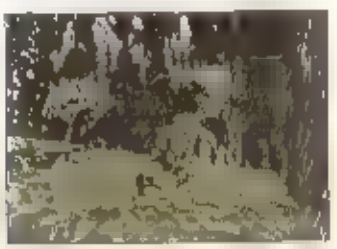
... você vai entrar numa sala com um caminho montado por plataformas. Desça e siga para as mesmas. Fique no meio da pequena inclinação (foto) e suba



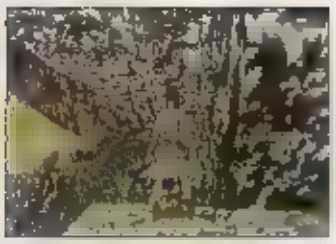
O caminho vai dar numa alavanca que abre uma porta ao lado da qual você veio.



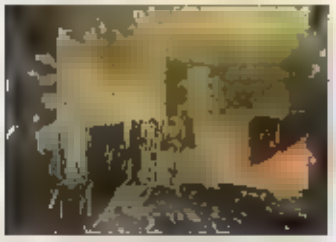
Siga para esta porta e vá correndo, pulando e agarrando-se nas outras extremidades. Ao subir a primeira, você vai pegar um Large Medkit.



Corra, pule e agarre-se na próxima. Tem munição um pouco depois da entrada, pegue-a e abaixe a alavanca.

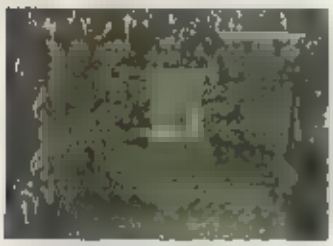


Após baixar a alavanca, faça o caminho de volta até a sala (sem cair na água). Fique na extremidade (foto) e dê um pulo normal para a frente. A seguir, corra e pule para o caminho.



Entrando na sala novamente, você liberou a magma, que empurrou as vigas formando um outro caminho até uma entrada. Corra, pule, agarre-se na viga mais baixa e siga caminho

Pule para a entrada e salve seu progresso. Continuando pelo corredor, preste atenção no chão (vai ter um buraco). Após o buraco, faça uma rápida escalada e caia n'água pelo buraco



Depois da entrada abaixo d'água, pegue a munição que está rente a alavanca para poder então baixar. A alavanca vai abrir uma porta logo atrás de você (na rota da alavanca)

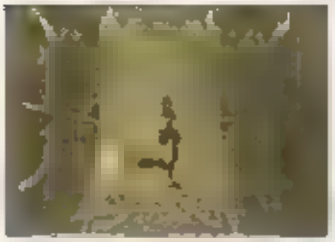
Pela porta, você vai chegar até uma entrada na parte de cima que vai dar para fora da água. Na entrada logo adiante, note que há lâminas na lateral da porta. Chegue perto o máximo que puder e dê uma corridinha seguida de uma cambalhota (aperte o botão de rolar)

Do outro lado das lâminas, pegue munição e rapidamente corra, pule e agarre-se na plataforma ao lado (onde você pega mais munições) e saque as armas.

Acabe com mais um alien alado (de preferência) e entre pelo curto corredor a seguir. Ele vai dar numa entrada com água e dentro d'água, nade em linha reta e suba para a superfície

Salve seu game no cristal e dê uma olhada pela sala. Há quatro bolas no alto das paredes ao redor! Ao baixar uma das alavancas nos cantos da sala, uma destas bolas vai estourar e de dentro sairá um alien. Acabe com ele e já se prepare para o outro do lado oposto.

Opa! A cada alavanca que você baixar, uma porta dentro d'água vai se abrir (nossa, que descoberta!), após baixar as outras e ter encarado os outros dois aliens, baixe esta (foto) que estava na rota do cristal de save.



Depois siga para uma entrada do outro lado da sala (na mesma direção da última alavanca citada) para cair no corredor onde estavam as grades fechadas. Pegue munições antes de cair.

Ao chegar nesta parte do corredor (como mostra a foto), vire a primeira a direita e baixe a alavanca para abrir a porta.

Pegue as munições logo depois da entrada. Um pedregulho vai bloquear a entrada do outro lado da sala! Do lado da rampa há bloco móvel, puxe-o e depois empurre-o para frente da rampa (mesmo depois da pedra ter bloqueado a passagem) e o deixe obstruindo a descida.

Volte e entre por um corredor ao lado que aparenta estar vivo e atravesse a porta que vai abrir e fechar-se em seguida!

Então entre novamente para a sala e o bloco vai barrar a pedra. Siga para a passagem e no final do corredor, saque as armas para acabar com

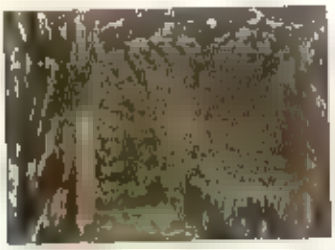
... mais um alien alado que sobrevoa o local. Destruindo o bicho, corra, pule e agarre-se na plataforma seguinte

Entre pelo corredor e salve seu progresso. Saque as armas mais uma vez para detonar mais dois aliens alados (vai vir um de cada vez).

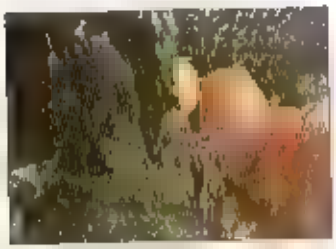
Ao acabar com eles, olhe para o outro lado da sala.

Fique na mesma reta das faixas vermelhas (em um dos lados de Lara, como mostra a foto) e escorregue

Quando estiver quase chegando ao final da descida, pule (mas você deve estar na mesma direção da parte vermelha). Suba e pegue as munições e um Large Medkit para poder prosseguir.



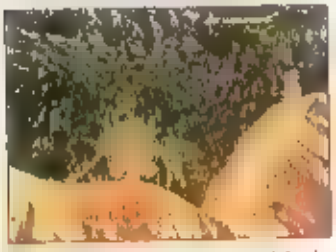
A porta logo mais, vai dar acesso para uma área bem grande e cheia de descidas (um erro pode ser fatal). Você vai notar também mais uma bota com mais um alien.



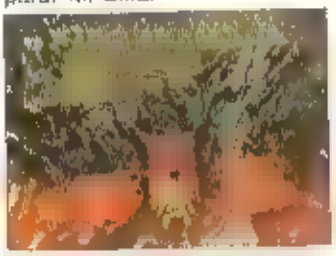
Caminhe para o lado direito e pegue a munição bem rápido; em seguida puxe as armas e detone mais um alien alado que vai descer pelo teto do centro da sala. Volte até a entrada e, do lado esquerdo dela, pule para a entrada em meio às rochas. Deste ponto (foto), faça um cálculo e pule para o pilar na diagonal.

Mais um maldito alien vai se soltar; suba pelo corredor, pegue mais munição e acabe com ele.

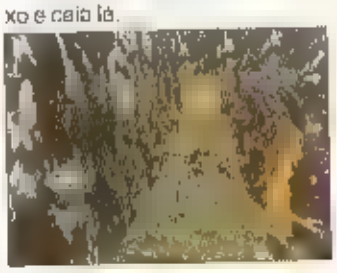
Depois desça até o pilar e então, corra e pule para a parte marrom clara da ondulação no meio da tela (foto).



Tomando um certo cuidado para não cair (ou uma morte instantânea pode ocorrer), fique de frente do ponto de onde você pulou e caminhe lateralmente para a direita, até chegar a este ponto como mostrado na foto. Mate mais criaturas que estão do outro lado; quando elas jogarem projéteis na sua direção, fique dando pulos parados e sem parar de atirar

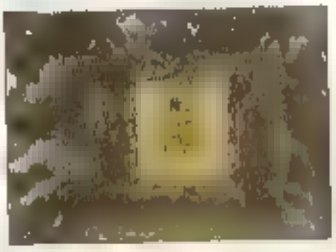


Livrando-se da criatura, vire-se de costas e procure um caminho que cruza a lava escaldante logo abaixo e caia lá.

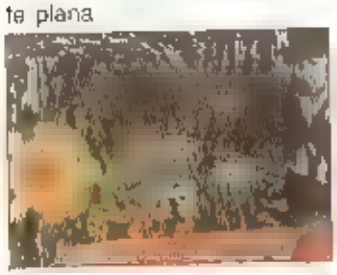


Então suba pelo paredão do outro lado e siga para a direita na parte de cima. Pegue as munições no chão e baixe a alavanca mais acima.

Então siga para o outro lado, corra e pule a inclinação no meio do caminho.



Puxe o bloco e siga pelo corredor a seguir que vai dar na parte de cima da estrutura ondulada no centro da tela. Passe pelas lâminas laterais tomando muito cuidado para não se dar mal e nem passar muito apressadamente para não cair do outro lado da parte plana



Vire-se para o lado direito, corra e pule para o caminho (foto) onde você matou o último alien.

Dentro da passagem, vá fazendo uma chata escalada e no topo, você será recompensado com um Small Medkit e munições.

Ao sair para a plataforma, olhe para cima e volte para dentro da entrada para poder matar mais um alien em segurança.

Corra e pule para a próxima entrada. No corredor, a porta se abrirá quando aproximar-se dela e então salve seu progresso no cristal.

Vá para o final do caminho (após o save), corra e pule para a entrada do outro lado (foto).

Aciono a alavanca no final do corredor para erguer pilares no meio da lava. Corra e pule de volta para o caminho onde estava o cristal do save.

Do caminho, corra e pule para o pilar perto da porta e...

... em seguida, aproxime-se da borda do pilar e dê um pulo normal para o outro. Do mesmo, aproxime-se na borda e pule para o seguinte. Fique na direção da entrada e dê um passo para trás (foto); dê um pulo para a entrada e aperte o botão de agarrar-se para não bater na parede.

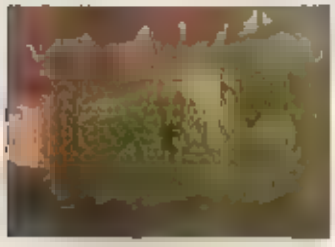
Vá até o fundo do corredor e abaixe mais uma alavanca para erguer mais alguns pilares de acesso para a entrada do lado esquerdo da sala.

Fique na borda da entrada onde você se encontra e dê um pulo

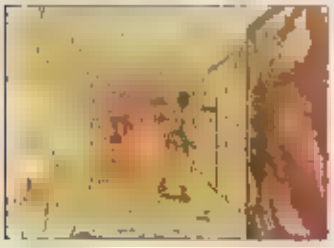
para o pilar de onde pulou anteriormente. Do mesmo, corra e pule para o pilar mais baixo do lado do que está perto da entrada no alto da parede.

Então, chegue na ponta e dê um salto normal para o mais alto e do mesmo, fique na borda e dê mais pulo normal para a entrada.

Antes de continuar pelo corredor, saque as armas (as Uzis de preferência) e então comece a atirar em aliens no alto da escada, mas não a suba. Só perder muito life, use e abuse dos seus Small Medkits (que presumimos, você tem bastante).



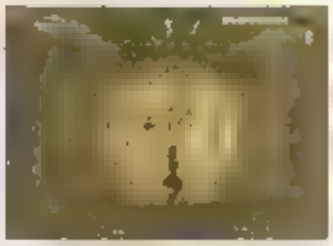
Destruindo os aliens, suba a escada em linha reta e no topo dela, vire a direita para entrar numa entrada secreta, onde você pega o terceiro **SECRET** (munições e um Large Medkit).



Saia e entre pela entrada no final da escada. Depois do corredor, você verá uma alavanca e um amontoado de lava (ou magma meio suspeito) parado um pouco antes. O esquema a se fazer aí é baixar a alavanca e voltar até a porta.

A lava vai escorrer pelo corredor, fique encostado na porta que ela não o atingirá.

Na parte de cima do lado da porta há uma entrada pela qual você vai ter que subir. O curto corredor a seguir vai dar acesso a mais uma entrada. Fique na ponta da plataforma e pule normalmente para lá e pegue as munições.



Antes de se aprofundar no novo corredor, saque as armas e detone mais um alien que vai aparecer; depois pegue a munição mais à frente.

De onde o alien surgiu há uma rampa com três atiradores de dardos ao decorrer desta rampa. No final da rampa, ainda há uma par de lâminas laterais e logo além disso, tem um pedregulho (segurança máxima).

Passe cuidadosamente pelos dois primeiros atiradores de dardos e caminhe em direção às lâminas. Ao aproximar-se das lâminas, o pedregulho vai rolar e então dê um salto para um dos lados (seja rápido).

Depois que a pedra rolar, as lâminas vão parar. Ufa! Suba e salve seu progresso. Parabéns, você está quase acabando esta fase. Vamos lá!

Do ponto do save, vire-se para a esquerda e empurre o bloco duas vezes para liberar passagem para você.

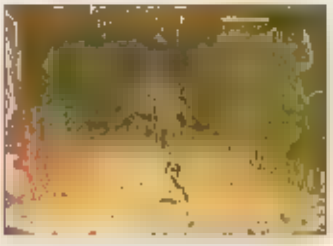
Então, siga para a direita até chegar nesta porta com duas alavancas. Cada uma esconde uma armadilha. A melhor alternativa é a alavanca da direita (levando em conta que você deve estar de frente para a porta).

Ao baixar a alavanca, mantenha o botão de pulo pressionado e coloque para baixo, para pular para trás. Depois, fique do lado da porta, pendure-se e caia (assim você não perde life).

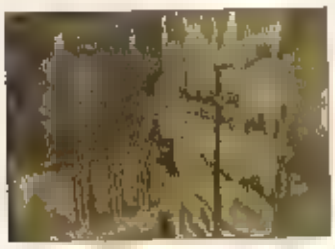
Você caiu no corredor da pedra (o do outro lado é o dos espinhos, mas ambos os corredores levam para o mesmo lugar), então caminhe até a ponta do buraco e dê um pulo para frente. Mantenha o botão de pulo pressionado e direcional para baixo, para pular de volta e não ser achatado pela pedra.

Passando isso, pule novamente para o corredor e siga caminho. Vire a esquerda e suba pela entrada no alto da parede.

Subindo, baixe a alavanca na parede para abrir a porta entre as duas alavancas e siga para lá.



Antes de entrar, equipe as Uzis (de preferência) e fique atento. Ao entrar na sala a seguir depois do corredorzinho, a porta vai se fechar. Pegue mais munição em ambos os lados da porta. Saque as armas e caminhe na direção da bola ao fundo da sala. Um alien (sagitário) vai mostrar a sua carcaça. Fique atirando e pulando de um lado para o outro sem parar!



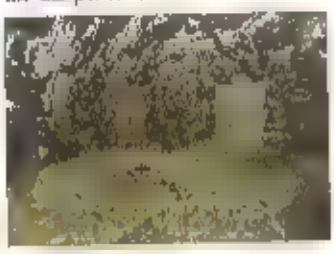
Encha seu life se necessário e vá para a alavanca ao lado de onde estava o quadrúpede. Ao baixá-la, não se mexa para qualquer direção, ande pelo canto da parede e fique de frente para uma das bolas acima da porta aberta. Caminhe na direção de apenas uma delas para atrair um e matá-lo com facilidade. Depois chame o outro e acabe com ele também.

Limpando o pedaço, siga para a porta aberta e salve seu progresso. Escorregue com as armas na mão!

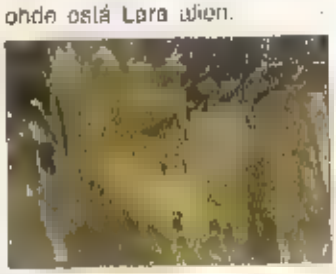
Chegando lá embaixo, desça bala em dois alions que virão feito loucos para cima de Lara. Detonando eles, você vai ver mais um alien mais diferente. Não atire nele... ou melhor, nela!

O estranho alien não só tem uma semelhança física como faz tudo que você faz (ao contrário). Este ser é ligado mentalmente com Lara (uma aventureira das galáxias!), se você atirar, você morre. Mas para continuar a fase, é necessário livrar-se desta cópia.

Como você fazer isso sem morrer é simples! Se der uma boa olhada, a sala é idêntica (claro que se baseando num espelho onde tudo é o contrário). Suba na rampa do lado direito da rampa por onde veio. Lara alien também está fazendo isso do outro lado. Dê um pulo para o pilar e do pilar, saia correndo e agarre-se na borda da parte alta.

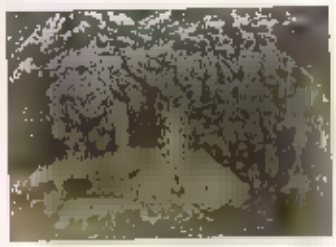


Os lados da sala não são exatamente iguais! Onde você está tem um alçapão que cobre um buraco com lava. Baixe a alavanca e rapidamente, caia para o lado, corra para a outra rampa e suba para a outra extremidade da sala onde está Lara alien.

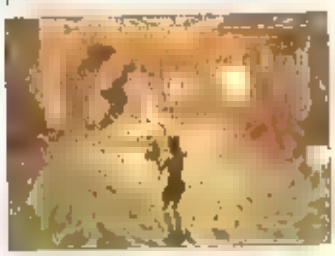


Faça praticamente a mesma coisa que você fez para subir do outro lado e quando chegar na parte alta, ande na mesma rota onde o alçapão está aberto (pelo meio) e Lara alien vai fazer o mesmo.

A coitada vai cair no buraco e morrer (obviamente), mas como não tem buraco onde você está, a ligação mental que o alien tinha com Lara foi cortado e assim...

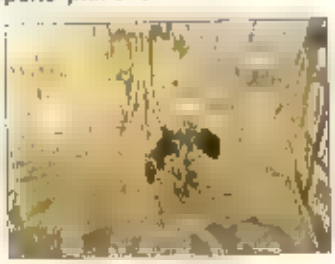


... você pode prosseguir para a porta perto do alçapão. Obs.: o alçapão não permanece aberto por muito tempo, portanto, seja o mais rápido que puder!



Ao entrar pela porta e subir, pegue munição e empunhe as Uzis. Corra até mais adiante, mas não pegue a munição ainda. Detone um quadrúpede (sagitário) que vai aparecer com suas rajadas de fogo. Fique atirando e pulando de um lado para outro. Pegue a munição, ande para o caminho do lado direito e detone mais uma alien.

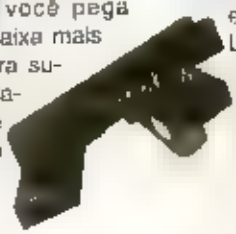
No final do caminho à direita, baixe a alavanca para abrir a porta primeiro o...



... depois, vá para a outra extremidade onde você pega mais munição e baixa mais uma alavanca para subir a ponte. Rapidamente, atravesse a ponte a caminho da entrada.

Você vai chegar na sala onde o Scion está usando uma boa parte do seu poder num mecanismo estranho. Pegue mais munição perto de onde o Scion está e suba na inclinação ao lado do item já citado. Ao tentar pegar o artefato, Lara acaba sabendo mais um pouco sobre o "por que" de Natla querer tanto este artefato.

O ser de braços estranhos (ou seja lá o que for) é Natla! Ela é um dos aliens. Usando as três partes do Scion, ela pretende acabar com a raça humana e criar uma raça superior, gerando um novo mundo onde ela possa comandar. Mas Natla não contava com a traição de seus próprios aliados. Tihocan também tem uma certa ligação mental com um alien e acaba manipulando-o para baixar uma alavanca que aprisiona Natla numa prisão criogênica guardada a sete chaves (e olha que nem estamos forçando). Tihocan e os outros se foram do planeta, mas uma grande parte da raça alien ainda ficou aguardando a volta de Natla. Tais criaturas caíram num sono profundo. . Muitos anos se passaram desde aquele tempo, e a prisão onde Natla jazia acaba explodindo, liberando o sinal de que voltou para prosseguir com seu plano. Mas para isso, ela precisaria do Scion. Tihocan e os outros, esconderam as três partes em três cantos do mundo. Não tendo recursos, Natla entra em contato com Lara que havia voltado de uma expedição. E é aí que Lara entra na história...



Cod. GE-25 - CADA R$ 3,50

Cod. GE-26 - CADA R$ 3,50

Cod. GE-27 - CADA R$ 3,50

Cod. GG-01 CADA R$ 3,50

Cod. GG-02 - CADA R$ 3,50

Cod. GG-03 CADA R$ 3,50

Cod. PD-04 CADA R$ 2,90

Cod. PD-05 - CADA R$ 2,90

Cod. PD-06 - CADA R$ 2,90

Cod. PD-07 - CADA R$ 2,90

Cod. PD-09 - CADA R$ 2,90

Cod. RG-24 - CADA R$ 3,90

Cod. RG-25 - CADA R$ 3,90

Cod. RG-26 - CADA R$ 3,90

Cod. RG-27 - CADA R$ 3,90

Cod. RG-28 - CADA R$ 3,90

Cód. RG-30 CADA R$ 3,90

Cod. RG-31 - CADA - R$ 3,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber:

Cód. GE-25 ( )	**Cód. PD-08 ( )**
Cód. GE-26 ( )	**Cód. PD-09 ( )**
Cód. GE-27 ( )	**Cód. PD-10 ( )**
Cód. GG-01 ( )	**Cód. RG-25 ( )**
Cód. GG-02 ( )	**Cód. RG-26 ( )**
Cód. GG-03 ( )	**Cód. RG-27 ( )**
Cód. PD-04 ( )	**Cód. RG-28 ( )**
Cód. PD-05 ( )	**Cód. RG-29 ( )**
Cód. PD-06 ( )	**Cód. RG-30 ( )**
Cód. PD-07 ( )	**Cód. RG-31 ( )**

Nome _____

Endereço _____

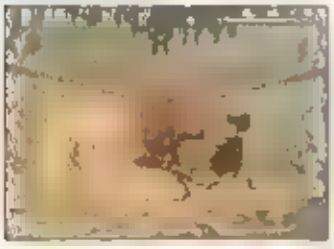
Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.

C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

THE GREAT PYRAMID

Pouco depois destas visões, Natla aparece do nada e abre por completo seu jogo, mas no momento ela apenas se preocupa com sua criação. Natla acha que já está tudo em suas mãos, mas Lara tem a solução em suas mãos. Natla num ato de desespero, mergulha sobre Lara e ambas as duas caem. Mas no reflexo, Lara agarra-se e se salva, ao contrário de Natla que cai e desaparece na escuridão... O pior ainda está por vir quando a contagem regressiva está se esgotando e a grande criação de Natla está prestes a ganhar vida!



A criatura é enorme, mas não é tão difícil. Nunca fique perto desta aberração, se você encostar nela, perde life. O melhor a se fazer é ficar contornando a tela, tendo muito cuidado para não cair.

O bicho é resistente, mas não invencível! Atire nele com as Uzis e aja bala para gastar! Quando não agüentar mais, ele vai parar e por a mão no peito, saia de perto dele neste momento, pois ele vai explodir e a explosão pode matar Lara.

Acabando com o monstro, pegue munição nos quatro cantos da área, e depois siga para a entrada. Descendo a rampa depois do corredor, há um bloco móvel.

Desça e empurre o outro no final do corredor. Após empurrar o bloco três vezes, um corredor do lado direito vai ser revelado.

Subindo pela passagem, empurre o bloco lá de cima (ao lado da descida).

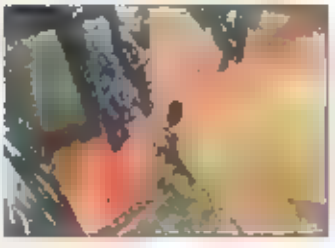
Suba no bloco e do mesmo, pule e agarre-se na entrada ao alto. Salve seu progresso e siga para as lâminas mais adiante.

Antes das lâminas, o chão é falso! Fique parado um pouco antes e quando as lâminas estiverem se fechando, passe correndo.

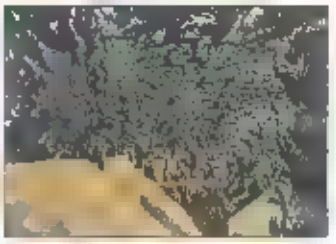
No corredor que se segue, dobre à direita (foto) e ao descer uma pequena inclinação, você vai encontrar um bloco.

Dê a volta e desça até o bloco que você acabou de empurrar. Passe por cima do bloco, empurre-o duas vezes e dê a volta outra vez.

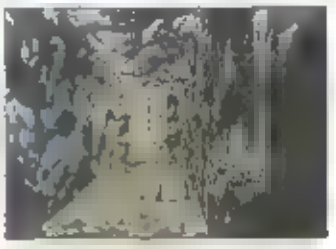
Agora com o bloco, baixe a alavanca para abrir a porta e abrir caminho.



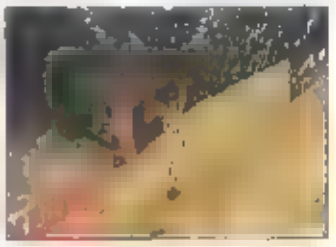
Você vai chegar até este pequeno rio de lava e se você notar, logo à frente tem uma ponte baixada. Do lado direito (na inclinação) há espaços. Pule para o primeiro normalmente e do mesmo, para o segundo. Agora corra e pule para o terceiro.



Em seguida, vire-se e volte o mais rápido que puder, tomando cuidado para não escorregar e cair na lava.



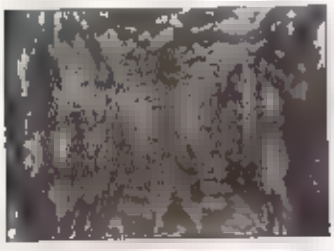
Atravesse a ponte e pegue o primeiro **SECRET** (munições e um Large Medkit). Há uma alavanca ao fundo, ela vai ser usada para levantar uma parte da ponte e para você poder correr e pular para o outro lado.



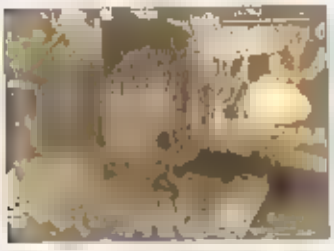
Depois pule outra vez para o primeiro espaço, para o segundo e finalmente para o terceiro.

Do outro lado do rio de lava, do lado direito, há um espaço (foto). Corra e pule por entre as labaredas (que pulam da lava) para o espaço. Você pode ter uma perda mínima de life.

Chegando até a entrada depois do rio de lava, no corredor íngreme há uma pedra no topo. Suba correndo e assim que Lara der três passos, aperte o botão de rolar e volte em seguida para a entrada.



No próximo corredor, repita a mesma coisa que no anterior para descer a pedra. No final do corredor após a subida, o chão é falso! Deixe seu life cheio, pise em cima da parte falsa e volte em seguida. Pendure-se e se solte.



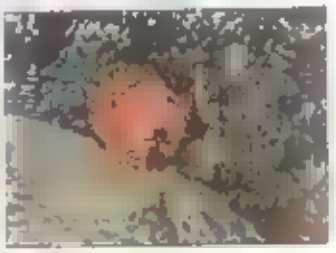
Agora que você está de volta e sem Natla no pedaço, saque as armas e detone o artefato no mecanismo. Explosões e estrondos tomam conta do ambiente. O clima tá pesado, o clima tá tenso! Salve seu progresso e finalmente é hora de provar todas as suas habilidades. Pois finalmente é hora de fazer uma fuga suicida! Simbora...

Ao sair, não fique marcando bobeira na ponte. Você pode matar dois aliens que vão pintar ou optar por cair fora o mais breve possível.

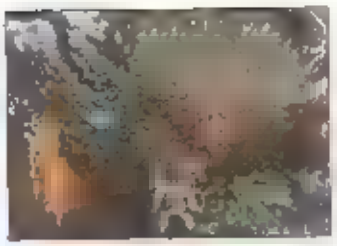
Caia do lado direito, em cima das rochas e se pendure no buraco mais adiante.

Solte-se e você vai cair em cima de uma plataforma acima da lava e com uma fenda que leva até o outro lado. Corra, pule, agarre-se nesta fenda e vá pendurado para o outro lado. Obs.: você pode sofrer um curto dano no seu life.

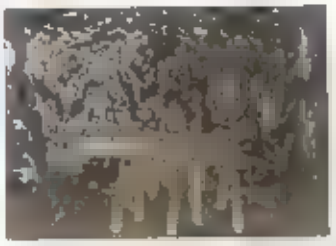
No final da fenda, você vai ter que descer por uma rampa de costas. Caia por um segundo e aperte o botão de pulo para pular a lava e cair fora do alcance dos dardos que se cruzam na entrada.



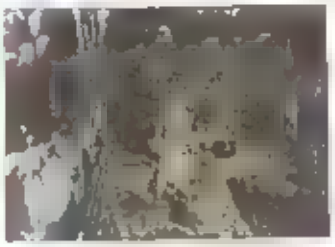
A seguir, você vai ver um pêndulo mortal balançando sobre um fogo. Da entrada, ande em linha reta ate o fogo sem se aproximar do pêndulo. Chegando ao fogo, dê dois passos para trás e dê um pulo para o lado esquerdo, de forma que você caia atrás do pêndulo. Em seguida, dê um pulo de volta para a direita para sair da reta de uma pedra.



Depois que a pedra passar, fique atras do pêndulo e pule para o outro lado (logicamente na parte onde não tem estacas).

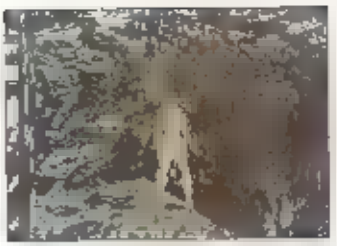


Por entre as estacas, não corra! Simplesmente caminhe por entre elas para não sofrer danos, mas em compensação, você pode sofrer um pouco de dano quando estiver passando pelas labaredas que não param de saltar.



Continue caminhando para a entrada mais adiante. Um grande problema é que o chão a seguir é falso. O pulo tem que ser certeiro! No final da rampa, deixe Lara de frente para a entrada do outro lado. A seguir, dê dois passos para trás (foto).

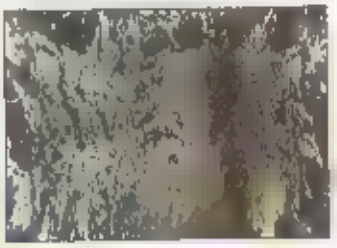
Então, dê um pulo para frente e assim que você cair na parte falsa, corra e mantenha pressionado o botão de pulo para Lara dar dois passos e pular automaticamente.



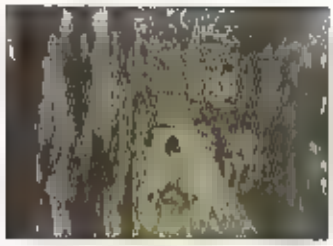
Obtendo sucesso, você vai chegar numa sala com apenas alguns pilares rodeados de lava. Daí de cima, você vai avistar alguns itens. Caminhe para a parede do lado esquerdo (foto), note que há uma fenda que vai até aqueles itens. Fique na diagonal, na direção de um amontoado vermelho na parede, como mostrado na foto.

Pule na diagonal para o amontoado vermelho e agarre-se no começo da fenda que se oculta ali! Vá pendurado até o outro lado e ao descer, você vai pegar o segundo **SECRET** (munição e Large Medkits).

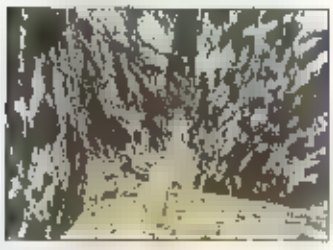
Na hora de descer é que vai ser meio embaçado. Fique na borda da plataforma e na reta dos pilares logo abaixo (foto) de onde você está e dê dois passos para trás.



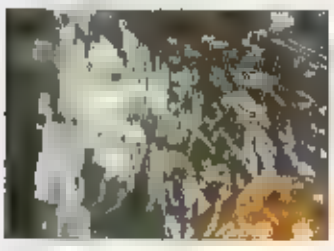
Certo de que você tenha deixado Lara na reta dos pilares, dê um pulo para frente e mantenha o botão de pulo pressionado. Feito isso, Lara vai dar um pulo da rampa para cima da que está logo abaixo, em cima do cristal de save!



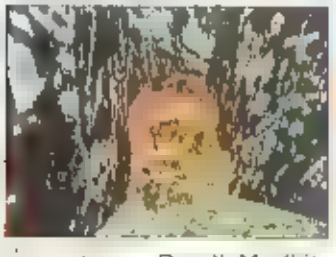
Salve seu progresso e vire-se para a esquerda. Fique na borda do pilar onde você está e dê um pulo para o chão do outro lado. O caminho a seguir, não é nada amistoso, tão pouco fácil. O chão a seguir é falso, no começo da subida tem uma pedra e a entrada tem um pêndulo balançando na frente da entrada. Realmente não há muito que explicar o que fazer nesta parte. Você tem que prestar atenção no balanço do pêndulo e esquecer o resto! Quando o pêndulo estiver começando a balançar para o lado direito da porta, comece a correr e entre pelo lado esquerdo da entrada. Vai depender mais de você!



Conseguindo passar do pêndulo, pedra e tal, a descida também não é muito agradável. Você vai ver um Small Medkit, ignore-o e siga para a entrada logo abaixo.

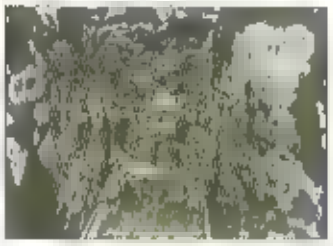


Em seguida, olhe para a pedra e fique entre ela e a parede do lado esquerdo de Lara. Dê um salto por entre os dois (foto) e...

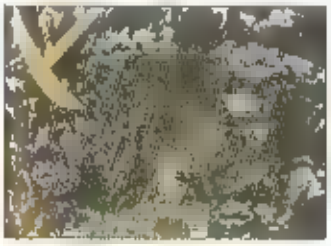


... pegue o Small Medkit.

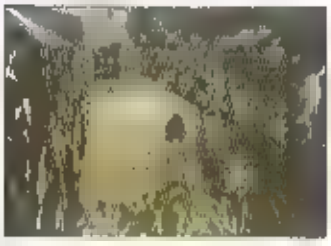
Posicione-se em cima de onde você pegou o Small Medkit, vire-se para a abertura entre a pedra e a parede, dê um passo para trás e então pule de volta.



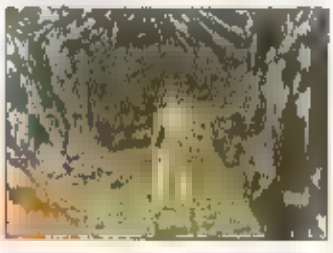
Na descida a seguir, mais visões desagradáveis! Mais um pêndulo e um buraco logo atrás dele. Fique na borda do lado direito como mostrado na foto e quando o pêndulo estiver para balançar para o lado esquerdo, dê um pulo para frente.



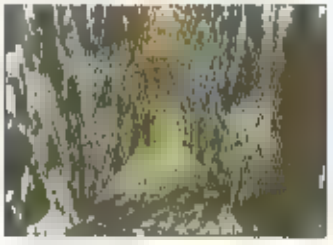
Fazendo tudo certo, você vai avançar um pouco depois do pêndulo, mas ainda há o buraco! Quando estiver perto do buraco, pule para o chão firme do outro lado.



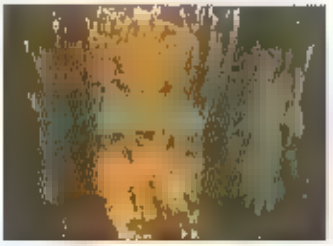
Se você pular adiantadamente e se pendurar, já era! Da parte de cima, você vai ver uma entrada ao lado.



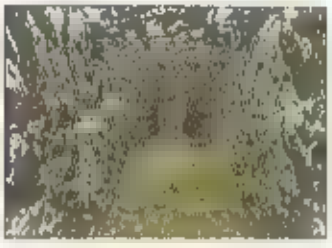
Ao descer, fique na diagonal para a direita e saia correndo. Pare em cima de onde está o Small Medkit. Depois, para chegar até a porta logo a frente, faça um leve zig-zag para a esquerda e em seguida para a direita, para assim não ser atingido pela lava que vai escorrer das aberturas nas paredes



Chegando até a porta, baixe a alavanca para abri-la e saia de perto dela para a mesma se fechar. No caminho a seguir, você vai ver uma pedra rolar da ladeira do andar de cima. Passe correndo e só pare de correr quando estiver na borda do buraco a frente



Além do buraco, você vai ver outra pedra no final do corredor. Para não virar paçoca, fique na borda do buraco e dê um pulo para frente, não esquecendo de se agarrar na borda do outro lado. O "pedregulho" vai passar por pouco!



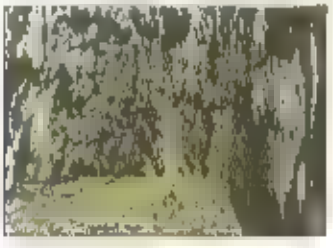
O caminho a seguir, não tem muito perigo. Haverá pilares com tochas; para passar tranqüilo por eles, corra, pule e agarre-se na outra estrutura.

Dê um pulo normal por cima da tocha do meio e siga para a próxima. Nela, repita a mesma coisa que você fez na primeira. Corra, pule e agarre-se na borda da estrutura do outro lado.

Agora vem a parte mais arriscada do game (tá, nem tanto). O último secret se encontra além do pêndulo. Fique na direção do pêndulo e na borda como mostrado na foto. Então, solte o botão de andar e dê dois toques para baixo (Lara vai dar dois pulinhos para trás)

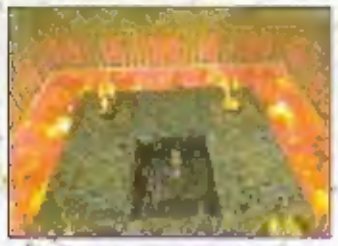
Agora que está do ponto certo para pular, espere o pêndulo começar a balançar para o lado direito, corra e pule.

Mantenha o botão de pulo pressionado e não pare de correr. Fazendo isso, Lara vai dar um segundo pulo (você já deve estar careca de saber sobre isso) e vai entrar no cubículo do outro lado. Obs.: a coisa é difícil, mas não impossível. Se nós conseguimos, por que você não vai conseguir?



Conseguindo esta façanha, você poderá pegar o último **SECRET** (um Large Medkit e

munições) do game.

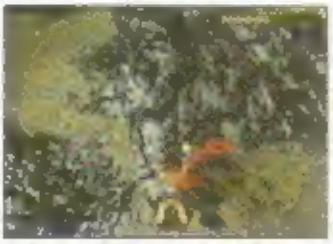


Agora vem outra parte que não é uma das mais agradáveis. É um quase suicídio!!! Fique na borda da entrada, na reta do pêndulo e dê um passo para trás. Olhando para baixo, você logo percebe que tem que mergulhar certeiramente no pequeno quadrado com água. Seguindo as recomendações já citadas acima, dê um mergulho e por muito pouco Lara não se estrepa! A mina é meio louca!? Obs.: caso você não queira pegar o último secret, o mergulho é a mesma coisa do outro lado, fique rente ao pêndulo e na borda de onde está, dê um passo para trás e em seguida dê um mergulho!

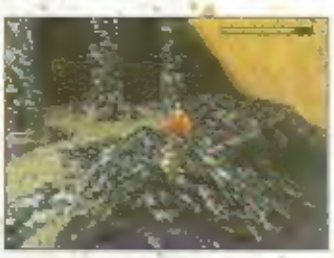
Depois de um mergulho exato, pegue munição dentro da água e siga pela entrada. Ao sair da água, pegue mais munição e salve seu progresso. Equipe as Uzis e vá para a área mais vasta adiante.

Você vai ser bombardeado por uma chuva de bolas de fogo. Natla não morreu, e como foi dito anteriormente, ela também é um alien. Ela não é tão apelona, mas se você vacilar, a casa acaba caindo pro seu lado.

Faça o mesmo esquema que (esperamos que) você tem feito contra os aliens sagitários (os quadrúpedes). Fique atirando sem parar e pulando de um lado para o outro. Se precisar, não pense duas vezes. Use Large e ou Small Medkits.

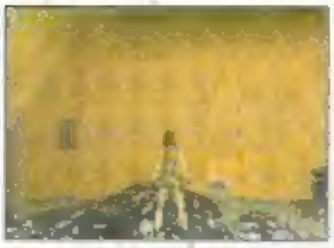


Depois que você derrubar Natla, não pense que acabou! Ela se levanta e vai atrás de você com aqueles dardos vagabundos que você viu nas paredes do game. Meta bala nela sem dó e gaste tudo que tiver direito!



Ela não vai mais poder voar e isso é mau, muito mau... para ela! Há-há-há!! Se quiser, fique atirando e pulando de um lado para o outro.

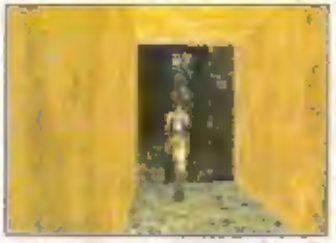
Para ficar mais dramático, use a Shotgun (se tiver munição) e desça o balaço nela. Logo, logo, a... "*Hasta la vista Natla*"! E o filme acaba pra ela!



Só para dizer que você limpou o game, entre por uma entrada pouco mais ao lado da entrada no alto da parede. Pegue muita munição na subida.

Depois, siga para o outro lado da vasta sala,...

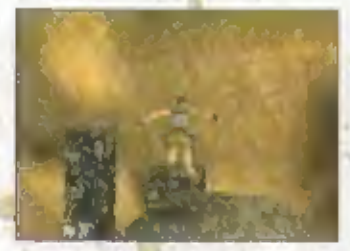
... passe por estas pedras e entre por uma passagem logo atrás delas.



O corredor, vai dar acesso para cima do pilares mais baixos. Da entrada (folo), corra e pule para o primeiro.

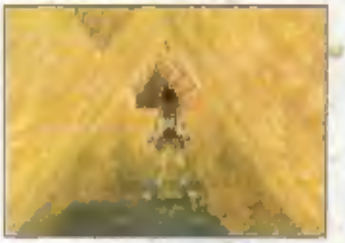
Do mesmo, vire-se para a esquerda, corra e pule para o próximo, dê um pulo normal e suba pela entrada na parede logo acima.

Mais um corredor vai estar em seu caminho, só que desta vez há obstáculos (escaladas). Quando chegar a saída, pendure-se antes de cair...

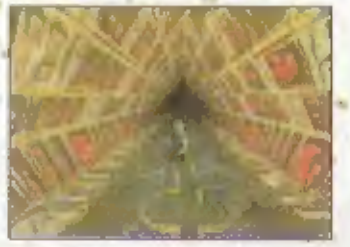


... para só então correr e pular para o outro pilar mais adiante. Corra e pule para o próximo, mas agora que você está mais alto, tente não se assustar com os tremores...

... e então, corra, pule e agarre-se no próximo pilar. Suba na entrada mais acima e suba mais um corredor com algumas escaladas.



No final do túnel, pendure-se e se solte para cair em cima da coluna. Beleza, a saída está à vista! Corra da coluna e pule para a plataforma mais adiante.



Suba e escorregue para o final do game. Congratulações!

TOMB RAIDER - DICAS

SATURN

Todas as armas

Para obter todas as armas, abra o seu inventário e nele faça a seguinte seqüência de botões: **X, Y, X, Y, Z, Z, Z, Z, Y, Z, Y, X, X, X, Start**. Você ouvirá o gemido de Lara confirmando o truque. Agora faça o código para pular de fase e termine o game (sem explorar a fase, apenas usando o truque).

Comece uma nova aventura, faça o truque para as armas e depois o truque para pular de fase. Na próxima fase, você estará com todas as armas e com as munições ilimitadas. Obs.: ao realizar este truque, faça apenas uma vez o comando de todas as armas e em seguida faça apenas o de pular de fase (sem fazer outra vez, pois não é necessário).

Pular de fase

A qualquer momento do game, abra seu inventário e entre no livrinho de Loading game. Dentro do livro, escolha a opção Exit to Title (veja foto 1) e faça a seguinte seqüência de botões: **Z, Y, Z, Y, X, X, X** e **Start**. Lara vai dar um gemido confirmando o truque.

Apertando o botão **A** você vai sair da tela e automaticamente vai aparecer a tela de status do game (confirme vendo o tempo mostrado na foto dois), mostrando o tempo que você levou para finalizar a fase, quantos secrets pegou, etc.

PLAYSTATION

Diferente da versão Saturn, você pode optar por trocar a posição dos botões na opção Controls (no menu principal). Você pode escolher entre três tipos de controles (Controls Method 1, 2 ou 3), e como nem todo mundo é acostumado a jogar com os comandos originais, colocamos as três seqüências com os nomes relacionados ao tipo de controle que se escolhe. Obs.: se você simplesmente partir para o game diretamente, estará usando o Method 1.

Todas as armas

A qualquer momento do game, abra o inventário e nele faça uma das seqüências abaixo (levando em conta a escolha do método escolhido):

Controls Method 1

L1, ▲, R2, L2, L2, R2, ○, L1

Controls Method 2

▲, ○, R2, L2, L2, R2, L1, ▲

Controls Method 3

▲, R1, R2, L2, L2, R2, L1, ▲

Fazendo a seqüência corretamente, você ouvirá o gemido de Lara confirmando que o truque funcionou. Então saia do inventário e depois o reabra para escolher qualquer arma do game com munição ao máximo. Obs.: repetindo o truque você vai recarregar as armas.

Pular de fase

A qualquer momento do game, faça uma das seqüência (que esteja de acordo com o tipo de controle) para avançar para a próxima fase:

Controls Method 1

L2, R2, L1, ○, ▲, L1, R2, L2

Controls Method 2

L2, R2, ▲, L1, ○, ▲, R2, L2

Controls Method 3

L2, R2, ▲, L1, R1, ▲, R2, L2

Fazendo a seqüência corretamente, ao sair do inventário você vai pular automaticamente para a fase seguinte.
Lembrete: faça apenas a seqüência de acordo com o tipo de comando que você escolheu (é meio pó no saco repetir isso de novo, mas lembre-se!), apenas ela. Não é necessário fazer as três.

PC

Todas as armas

Para obter todas as armas, segure o botão de andar e dê um passo para frente, um passo para trás, então gire três vezes em torno de si mesmo no sentido horário e dê um pulo para trás.

Munição extra

Para ter munição extra para algumas armas (uzi, Shotgun, etc) logo no começo, dê um passo para frente, um passo para trás e gire três vezes em torno de si mesmo no sentido horário. Na terceira volta (quando você parar Lara na posição em que ela estava antes), aperte o botão de rolar para ela virar rapidamente para trás. Fazendo tudo certo, um barulhinho vai confirmar o truque.

Pular de fase

Para ir avançando, dê um passo para frente, um passo para trás. Gire três vezes em torno de si mesmo e então dê um pulo para frente. O game vai dar uma travadinha rápida e aparecerá o status (mostrando quanto tempo levou para acabar a fase, quantos secrets pegou etc).

Nota: Os códigos de Game Shark para energia infinita na edição passada (Resident Evil 2) saíram invertidos e não funcionam em algumas versões. Se você não conseguiu acessar, tente esses: Leon - 800C7E7A 00C8, Claire - 800C7C42 00C8.

APIMENTE AINDA MAIS A SUA COLEÇÃO!!

Se você ficou triste com a saída de *Geri* das Spice Girls, esta é sua grande oportunidade de guardar para sempre em seu coração os melhores momentos da *Ginger Spice* ainda no grupo. Esta coleção de fotos mostra, com detalhes, toda a emoção e alegria que as Spice Girls sempre espalharam pelo mundo todo, seja nos shows, no filme *Spice World* ou em seus momentos de intimidade no dia a dia.

Você não pode perder esta série de 120 fotos belíssimas no tamanho 10 x 15 cm. Elas estão disponíveis em envelopes contendo 3 fotos cada, ao preço de R$ 1,00 cada envelope. Você pode também comprar a caixa completa, com 25 pacotes, por R$ 25,00! Atenção para nossas taxas de correio: até 5 pacotes, R$ 2,50! Taxa para mais pacotes e a caixa: R$ 4,00! Tem de aproveitar e levar de monte!

Pimenta em oferta tão boa como esta você só encontra aqui!

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL!

Envie cheque nominal e cruzado, no valor total de seu pedido à Comix Book Shop, acrescido da taxa de manuseio e postagem equivalente à quantidade solicitada (R$ 4,00 ou R$ 2,50). Não esqueça de colocar também dentro do envelope o seu nome e endereço completos, de forma bem legível. Se você não tiver cheque, faça uma consulta por telefone para efetuar um depósito bancário. Junte as amigas e façam uma compra em conjunto, o que será lucrativo para vocês, pois podem aproveitar a oportunidade para trocar as fotos repetidas.

COMIX BOOK SHOP

Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo - SP - CEP 01420-002 - Fone: (011) 883.2142

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOOCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, [illegible] - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - R. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-7303
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7086-1594 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. [illegible] de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapiru, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 286 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. RIO PRETO - R. Dos Pinheiros de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 269 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupé, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

SÁ NORTE - SCLN, 313 - BL - E - Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1293 L. 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 255 Loja 15 - Tel. [illegible] 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Nep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
VOTUPORANGA - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-8194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Martz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJU - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444